



AMIGA JOKER

5/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

KEINER IST AKTUELLER!

SUPER CARS II
HILLSTREET BLUES
GAUNTLET III
GODS
MIDWINTER 2
U.V.A.

MEGA-PREISE
ZU GEWINNEN!
VIDEO-RECORDER!
CD-PLAYER!
WALKMAN!
GAMES!

LASER-POWER OHNE ENDE!

**DAS GROSSE
CDTV-SPECIAL**

JETZT AUCH AM AMIGA:

BARD'S TALE III
PGA TOUR GOLF
F-15 STRIKE EAGLE II

**KNALLHARTE
INTERVIEWS!**

BITMAP BROTHERS

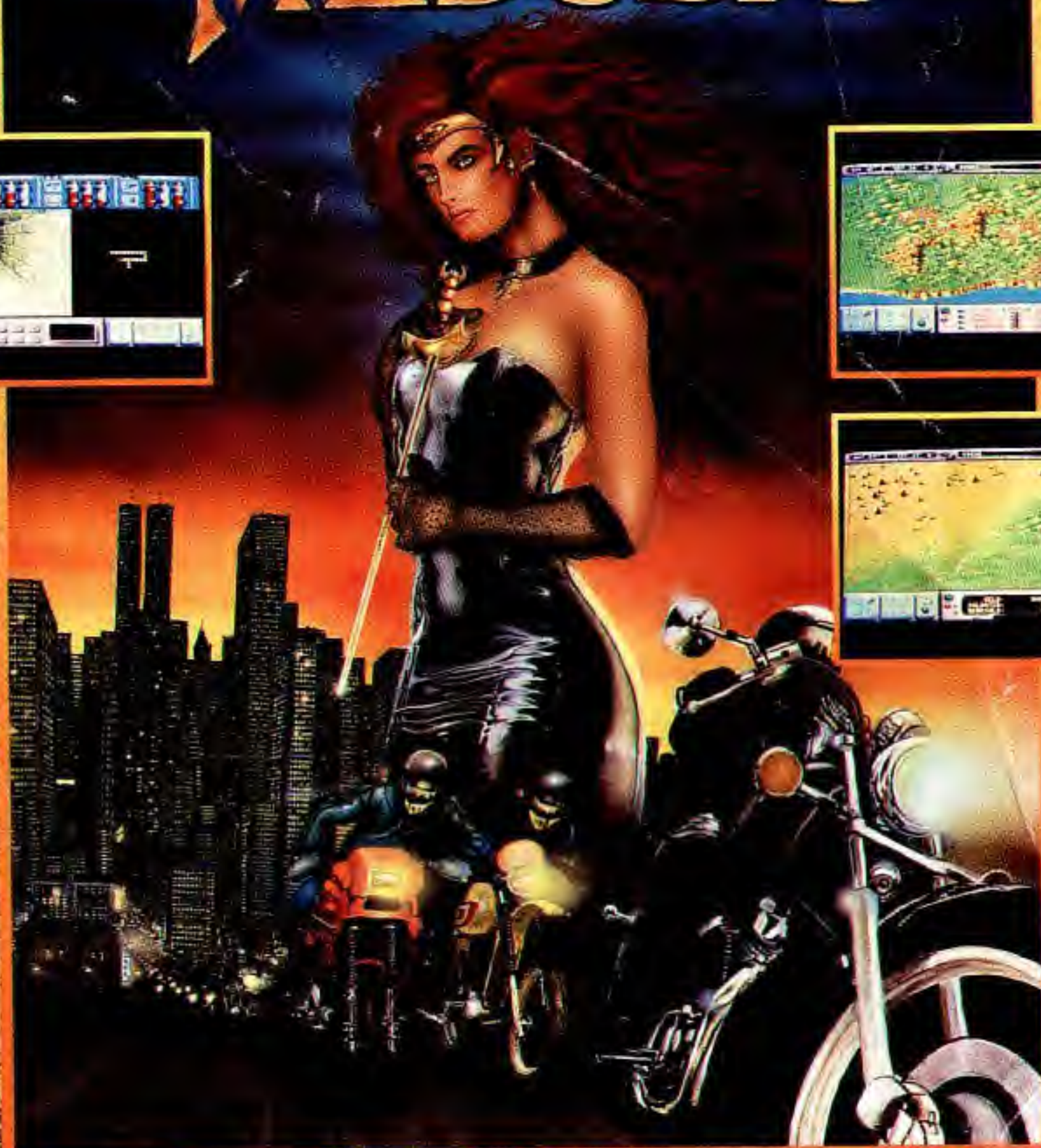
&

**GÜNTHER V.
GRAVENREUTH**

**LESERMEINUNGEN:
IN ODER OUT II**

KNALLHARTE LÖSUNGEN
TIPS + PLÄNE
ROBOCOP II + TOTAL RECALL
RAILROAD TYCOON
BACK TO THE
FUTURE III
U.V.A.
!

THE RETURN OF MEDUSA



SIE KEHRT ZURÜCK

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO

ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

AMIGA
ATARI

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1. Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Höchste Zeit für CD!

Vor zwei Ausgaben habe ich mir und Euch auf dieser Seite die Frage gestellt, ob die Konsolen den Amiga killen könnten. Zwar sind mir allerlei Argumente eingefallen, warum das vermutlich nicht der Fall sein wird – ein leicht mulmiges Gefühl bin ich jedoch nicht losgeworden. Dabei hätte es Commodore doch in der Hand, das Überleben unserer geliebten „Freundin“ auf eine kleine Ewigkeit hinaus zu sichern: Wenn erst CD-TV, das CD-Laufwerk für den 500er, sowie eine umfangreiche (und die Möglichkeiten des Mediums ausschöpfende!) Softwarepalette zu einem erschwinglichen Preis erhältlich sind – wer will dann noch so eine popelige Konsole?

Nur sollte jetzt halt fix reagiert werden, denn der Spielmarkt ist hart umkämpft, und man braucht den Japanern ja nicht unbedingt einen zu großen Vorsprung einzuräumen. Sicher, Commodore gibt sich seit Jahren große Mühe, den Amiga vom Image des Spiele-Computers loszueisen, aber ich frage Euch: Wo wäre die Amiga-Familie ohne den 500er, der mit seinen riesigen Stückzahlen die Butter auf's Brot bringt? Und wo bitte wäre der 500er ohne Spiele? Na eben...

Ein weiteres Argument für zügiges Handeln ist die unumstößliche Tatsache, daß CDs ohnehin das Speichermedium der Zukunft sind – und zwar für alle Rechner! Weder die beste Diskette, noch die größte Festplatte kann derart gigantische Datenmengen in solch blitzartiger Geschwindigkeit verwalten, wie es CD-ROM kann. Außerdem arbeiten ja bereits einige Softwarehersteller an entsprechenden Programmen: ein paar Seiten weiter informieren wir Euch in einem großen Special über das, was da in nächster Zeit so auf uns zukommt!

Ehe ich Euch nun für weitere vier Wochen Eurem Schicksal und der Lektüre des neuen Hefts überlasse, noch ein Wort zu meinem heute eher gediegenen Outfit: Nach den vielen Pappnasen und Mozart-Verkleidungen der letzten Monate habe ich mich einfach verpflichtet gefühlt, hier wieder einmal halbwegs zivilisiert gekleidet zu erscheinen. Ich hoffe, Ihr wißt das zu würdigen – die Krawatte ist nämlich ganz schön eng...

Euer

Michael

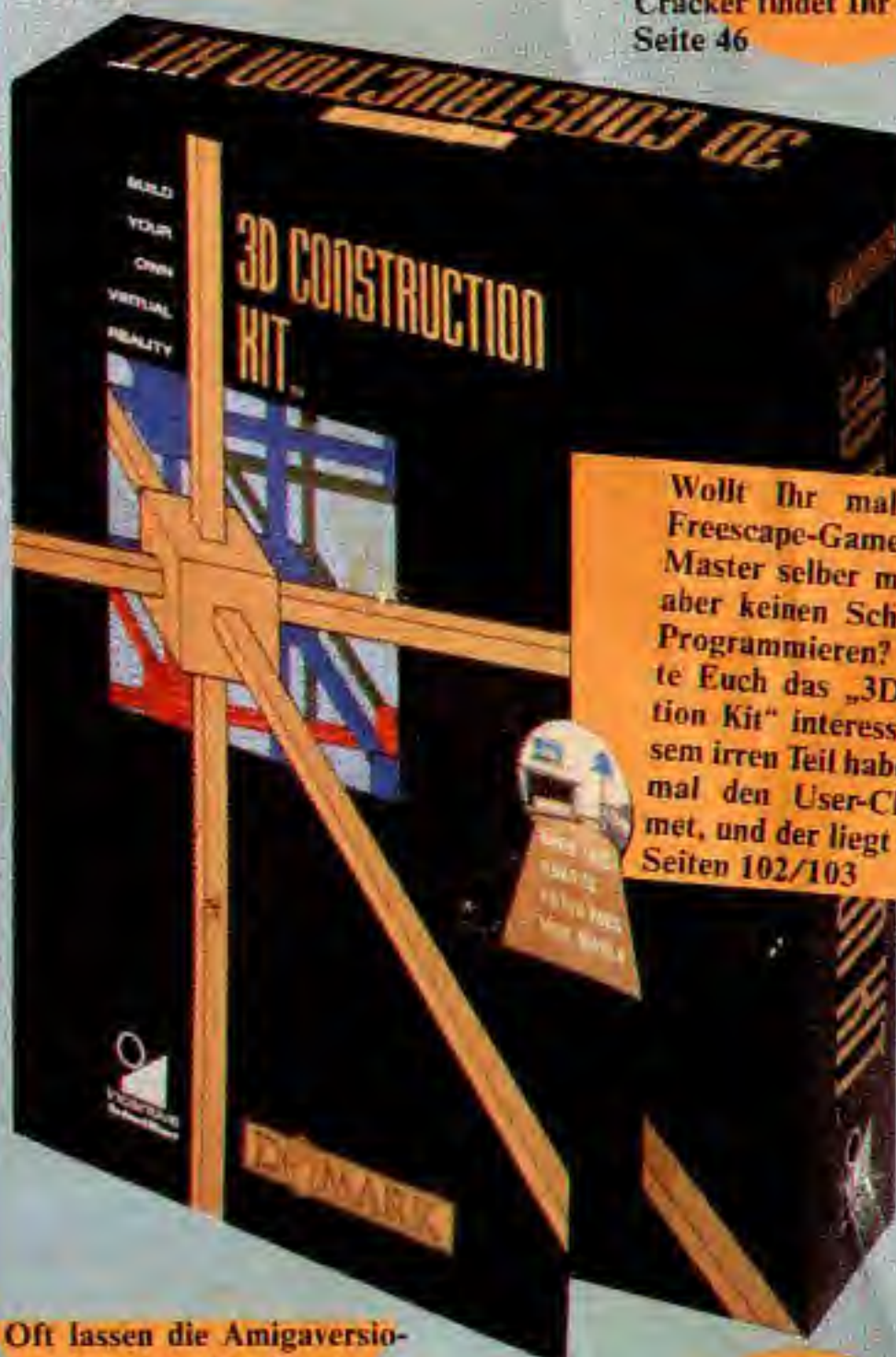


EDITORIAL

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Hero's Quest	8
Champion of the Raj	9
Neues von Magic Bytes	10
Mailbox	20
Interview:	31
Wie wird man ein Bitmap Bruder?	
Joker-Comic	36
Preis Ausschreiben:	37
United Soft's Drachen-Party	
Up & Down	38
Rockus-Comic	38
Crack!	46
Story:	57
Das große CD-Special	
Joker-Galerie	66
Ruhmeshalle	68
Girl-Seite	69
PD-Box	70
Computer-ABC	72
Klassiker:	79
Elite	
Impressum	80
Know How	81
Kleinanzeigen	92
Brork-Comic	98
Lifestyle:	99
In oder Out II	
Joker-Index	100
Postspiel:	101
Der Kicker-Cup	
User-Club:	102
3D Construction Kit	
Stromausfall:	104
König Artus	
Drunter & Drüber	
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Gute Soft ist teure Soft – ein unumstößliches Naturgesetz? Alles Quatsch mit Soße, „Blazing Thunder“ bietet den großen Action-Rabatz für's kleine Geld! Ein Low Budget Game zum Verlieben auf Seite 63

Dr. Freak hat in seinem neuesten Szene-Bericht ein echtes Schmankerl anzubieten: Ein Gespräch mit Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth! Das knallharte Interview mit dem Schrecken aller Cracker findet Ihr auf Seite 46



Wollt Ihr mal ein tolles Freespace-Game wie Castle Master selber machen, habt aber keinen Schimmer vom Programmieren? Dann dürft Euch das „3D Construction Kit“ interessieren! Diesem irren Teil haben wir diesmal den User-Club gewidmet, und der liegt auf den Seiten 102/103

Oft lassen die Amigaversionen interessanter Games ja ganz schön lange auf sich warten. Aber manchmal hat sich die Warterei dann auch wirklich gelohnt, wie z.B. bei „F-15 Strike Eagle II“, „Bard's Tale III“ und „PGA Tour Golf“. Wer's nicht glaubt, der blättere auf die Seiten 32/33, 49 und 54

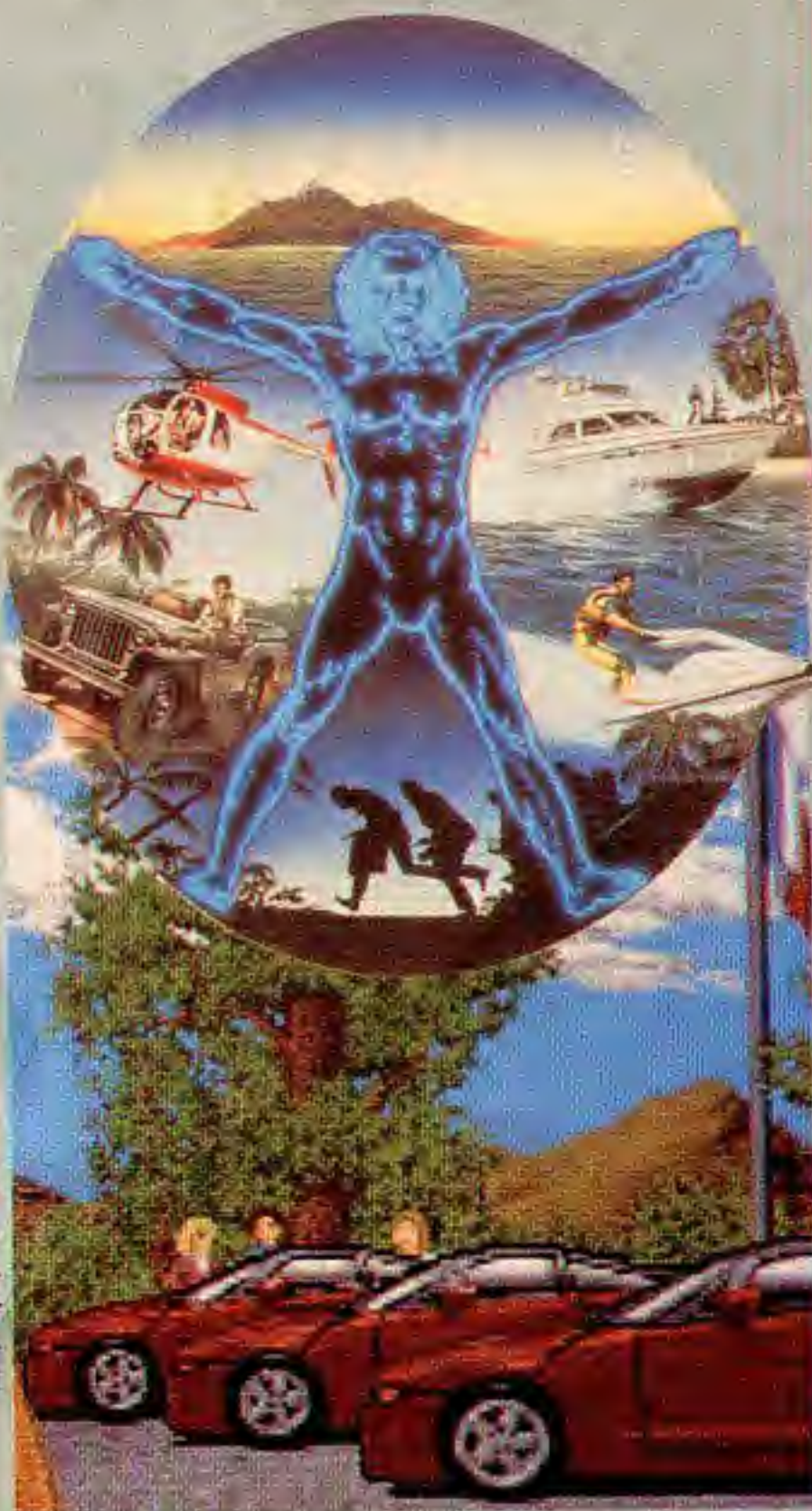
Hättet Ihr gern einen neuen Videorecorder? Oder einen CD-Player? Oder einen Walkman? Läßt sich machen, kommt einfach zu „United Soft's Drachen-Party“ auf Seite 37



Vor zwei Ausgaben haben wir Euch geflüstert, was rund um den Amiga an- bzw. abgemeldet ist; jetzt habt Ihr uns gesagt, wie Ihr die Sache seht. „In oder Out II“ bringt die besten Leserbeiträge, und zwar auf Seite 99

Was wäre der Joker ohne ein, zwei echte Knaller? Sagt jetzt besser nix, schaut Euch lieber unsere Mega-Tests von „Midwinter II – Flames of Freedom“ und „Super Cars II“ an! Versofteter Wahnsinn auf den Seiten 12/13 und 16/17

Die Zukunft beginnt... heute! „Das große CD-Special“ informiert Euch nicht nur über aktuelle CDTV-Produktionen – wir sagen Euch, wie Ihr jetzt schon an die gigastarke Laser-Power kommt!!! Die Lightshow startet auf Seite 57



Auch Götter haben so ihre Probleme – zumindest, wenn es nach „Gods“, dem neuen Action-Hit der Bitmap Brothers geht. Wieso, weshalb und warum erfahren Sterbliche in unserem Test samt ausführlichem Interview! Götterdämmerung auf den Seiten 30/31

Games im Test

Abenteuer

Bard's Tale III	49
Crystals of Arborea	43
Demoniak	34
Spirit of Excalibur	51
The Famous Five	42

Action

Blazing Thunder	63
Gods	30
Ilyad	27
MIG-29 Soviet Fighter	75
Ninja Rabbits	48
Pro Powerboat Simulator	76
Space Assault	76
Turn n Burn	62

Geschicklichkeit

Ditris	75
Gauntlet III	14
Icerunner	62
Jungle Jim	78
Pepe Hammer and his Pneumatic Weapon	55
Quattro	74
Switchblade II	42

Simulation

Action Stations!	74
Advanced Fruit Machine Simulator	78
Blue Max	39
Chuck Yeager's AFT 2.0	52
Enterprise	40
F-15 Strike Eagle II	32
Hill Street Blues	18
Merchant Colony	48

Sport

Disc	64
International	
Ice Hockey	28
PGA Tour Golf	54
Super Cars II	16
Tee Off	50

Strategie

Backgammon Royale	56
Cubulus	56
Go Player	64
Kengi	28
Napoleon	50
Rotator	44

Verschiedenes

Exile	41
Midwinter II	12
PD-Games	70

Betriebsgeheimnis

Im Zuge unserer nimmermüden Bemühungen, das Heft besser, besser und nochmals besser zu machen, haben wir Euch frohe Kunde hinsichtlich der Bewertungen zu überbringen!

Ein Blick auf die brandneue Statistik und Ihr wißt Bescheid: Um unsere krassen Gedankengänge hinter dem Gesamturteil in Zukunft noch transparenter zu machen, haben wir uns entschlossen, Euch nun 10 Prozent-Schritte anzubieten. Und damit auch bei den Tests ab sofort glasige Klarheit herrscht, gibt es jetzt zu jeder 10 Prozent-Hürde eine eigene Joker-Fratze! Zur Einstimmung zeigen wir Euch das neue Mienenspiel

hier in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts.

Aber damit nicht genug der Übersichtlichkeit: Ab sofort findet Ihr zu jedem Test in der Bewertungsbox auch das Genre, zu dem das jeweilige Spiel zählt (also Abenteuer, Action, etc.). Dafür müßt Ihr zukünftig leider auf eine Bezugsquellenangabe verzichten – diesen Punkt mußten wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen abschaffen. Aber in der Regel gibt es die Games eh überall, wo es halt Games gibt (siehe z.B. Bezugsquellen-Liste auf Seite 110). Und falls nicht, steht natürlich schon noch dabei, wo das Spielchen denn nun erhältlich ist.

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) = 0
KATASTROPHE	(11% - 20%) = 2
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) = 2
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) = 2
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) = 3
NIX BESONDERES	(51% - 60%) = 7
IN ORDNUNG	(61% - 70%) = 7
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) = 10
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) = 7
MEGASTARK	(91% - 100%) = 1
HIT-AUSBEUTE	= 6

Abschließend ist es uns ein Vergnügen, Euch mitteilen zu dürfen, daß nach André Gerke nun ein weiterer Künstler dank seines Auftritts in der Joker-Galerie von der Industrie entdeckt wurde! Es handelt sich dabei um Dan Andruschow aus Berlin, dessen Arbeiten bei

den Jungs von Attic („Lords of Doom“) Eindruck gemacht haben. Dans neueste Werke könnt Ihr übrigens diesmal in der Galerie bewundern. Wir gratulieren jedenfalls herzlich und sind schon sehr gespannt, welcher „Galerist“ wohl als nächster Karriere macht...



SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

TÄGLICH
NEUHEITEN!

7x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen

Wedding – Schwedenstraße 18c
Spandau – Schönwalder Str. 65
Moabit – Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln – Lahnstraße 94
Weißensee – Streustraße 69
Mariendorf – Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg – Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN – SERVICE
030/492 20 56 – 10.⁰⁰–18.³⁰

VERSAND – SERVICE
030/375 60 13 – 10.⁰⁰–18.³⁰

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind „Inklusiv-Preise“!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

CHAOS *Knüller!*

STRIKES BACK 49,-

ELECTRONIC ARTS

DELUXE VIDEO 39,-

PAL-Version

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software,
Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/809 44 84

NEUERÖFFNUNG!

SUPER EINFÜHRUNGSPREISE!
MASSENWEISE SONDERPOSTEN!

SoftPower Depot
Hubertus Damm 7
1123 Berlin – Karow



Der digitale Sammelordner

Wer kennt nicht die leidige Sucherei nach bestimmten Artikeln in der Zeitschriften-Sammlung? Eine Datenbank namens LIAM sorgt jetzt für Ordnung und liefert alle wichtigen Infos zu kompletten Jahrgängen diverser Amiga-Magazine!

In der Grundausstattung kostet LIAM 39,- DM und bietet Informationen über die Artikel in fünf Amiga-Heften (Ausgabe, Seite, Artikelbezeichnung, etc.), darüberhinaus wird eine Datei mit den Adressen von gut 100 Anbietern von Hard und

Soft für den Amiga mitgeliefert. Über einen UpDate-Service kann man diese Register für 10,- bis 30,- DM (je nach Umfang) immer wieder aktualisieren lassen, für weitere 15 Märkte gibt's eine ähnliche Datei zu acht PD-Serien. Und das Beste: Für schlappe 10 Mäuse bekommt Ihr auch den totalen Überblick über sämtliche im Amiga Joker erschienenen Artikel des Jahres 90!

Wer also immer wissen will, in welchem Heft er was findet, der besorge sich mehr Infos oder gleich das ganze Programm bei:

Mango Soft
Gutenbergstr. 51
5000 Köln 30
Tel.: 0221/51 94 96

Rekord-Zocker

Wußtet Ihr, daß im „Guinness Buch der Rekorde“ auch ein Weltmeister im Dauercomputerspielen steht? Daß die Bestmarke jetzt von einem Deutschen um satte 17 Stunden überboten wurde, könnt Ihr jedenfalls noch gar nicht wissen!

Geschlagene fünf Tage hockte Jörg Kopmann (20) aus Uelzen vor dem Monitor und gabelte mit ReLINES neuem Rollenspiel „Fate - Gates of Dawn“. Die Hannoveranische Spieleschmiede zeigte sich für das wahrhaft ausdauernde Interesse erkenntlich, indem der Titelaspirant mit Fruchtsaft, Butterbrot und einem fürsorglichen Weckdienst versorgt wurde. Wir fragten den Marathonzocker, ob er denn auch bereit wäre, seine neue Bestzeit zu verteidigen: „Immer und jederzeit! Wenn es sein muß, halte ich noch viel länger durch...“. Na denn, wir gratulieren.

Gedenkminute

Wie es aussieht, ist einer der ganz Großen von der Szene abgetreten: Cinemaware. Lasset uns also die Köpfe senken und schweigend der schönen Stunden gedenken, die uns das amerikanische Softwarehaus beschert hat...

Von „Defender of the Crown“ bis „TV Sports Basketball“, von „It came from the Desert“ bis „Wings“ - Cinemaware hat besonders in Sachen Präsentation Maßstäbe gesetzt und gilt (oder galt) zu Recht als Garant für Spiele, die den Möglichkeiten eines Amigas auch wirklich würdig sind! Wer mehr über den Fall des Giganten wissen möchte, der blättere zu unserem großen CD-Special. Bis zur höchst offiziellen „Beerdigung“ weigern wir uns jedenfalls, alle Hoffnungen fahren zu lassen...

Bademeister Larry

Daß Larry Laffer bei seinen Annäherungsversuchen des öfteren baden geht, ist für Sierra-Fans nichts Neues. Jetzt könnt Ihr gemeinsam mit dem digitalen Schwere- nörter ein Bad nehmen...

Alles was Ihr dazu braucht, ist ein See, Meer oder Swimmingpool (zur Not tut's auch die Badewanne) und 29,- DM. Soviel kostet nämlich das große, bunte und natürlich kuschelweiche Badetuch mit Larry-Aufdruck. Das Teil ist erstens originell (100%), zweitens überwiegend aus Baumwolle (86%) und drittens erhältlich bei:

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/44 30 56



MIKRO

HERO'S QUEST

Was fällt dem Rollenspieler spontan bei diesem Titel ein? Na, entweder Sierra oder MBs tolles Brettspiel mit den plastischen Dungeons. Sierras gleichnamige Heldensaga hatten wir schon, hier kann es sich also nur um Gremlins Versoftung des beliebten Gesellschafts-spiels handeln!



In der Originalversion ist Hero's Quest ein spannendes Brett-Rollenspiel für mehrere Magier und Kämpfer, dessen Reiz nicht zuletzt in seiner hübschen Aufmachung liegt: Die Spieler lassen ihre Charaktere in Form kleiner Figürchen durch eine plastische Spiellandschaft wandern, deren einzelne Komponenten (Wände, Türen, Monster, etc.) nach und nach am Brett aufgebaut werden. In England steht das Game seit Ewigkeiten ganz oben in den Brettspiel-Verkaufscharts, und auch hierzulande erfreut sich das Fantasy-Gerangel großer Beliebtheit – besonders bei jüngeren Abenteurern. Wie hat man sich die Sache nun am Amiga vorzustellen?

In der digitalen Variante können bis zu vier Spieler auf Schatzsuche gehen, wobei 14 verschiedene Missionen dauerhafte Begeisterung garantieren sollen. Jedes dieser Mini-Abenteuer besteht aus etwa 20 Räumen, die in einer 3D-Perspektive gezeigt werden. Via-Maus und diversen Icons gilt es bestimmte Gegenstände zu finden, aus Labyrinthen zu entkommen oder auch mal einem ganz speziellen Monster den Garaus zu machen. Wie bei Rollenspielen üblich, winken dem erfolgreichen Recken bessere Erfahrungswerte und natürlich jede Menge Gold, das in Shops für Waffen, Zaubersprüche oder eine kleine Energiespritze verprakt werden darf. Sind mehrere Spieler gleichzeitig unterwegs, entbrennt ein Konkurrenzkampf, wobei man schön nacheinander zum Zug kommt – Solisten haben die Wahl, ob sie nur einen oder alle vier Charaktere gleichzeitig durchs Abenteuerland führen wollen.

Alles in allem macht unsere Vorabversion schon einen recht vielversprechenden Eindruck: Die Icons sind übersichtlich angeordnet, es gibt eine Automapping-Funktion, und die Fortschritte der Spielfiguren können selbstverständlich abgespeichert werden. Auch die grafische Präsentation scheint sehr ordentlich zu sein, wenngleich die Animationen in den Kampfsequenzen etwas holprig ausgefallen sind – bei Gremlin hat man uns jedoch versprochen, daß dieses Manko bis zur Verkaufsversion behoben wird. Übrigens sind bereits zwei Zusatzdisks mit je 14 weiteren Missionen in Planung. Und wann kann's losgehen? Eigentlich sollte Hero's Quest jetzt, da Ihr diese Zeilen lest, schon im Anmarsch auf die Händlerregale sein – es sei denn, die Programmierer hätten sich in ihren eigenen Dungeons verlaufen ...

(C.Borgmeier)

Champion of the Raj

Wart Ihr schonmal im fernen Indien und seid an den Ufern des Ganges entlangspaziert? Ja? Na gut, aber sicher war das nicht so um Anno 1805 herum, und vermutlich wart Ihr auch nicht als Kolonialherren unterwegs! In die Rolle eines solchen schlüpfen hier nämlich ein bis sechs Spieler, wobei jedem etwas andere Eigenschaften zugeteilt werden. Sinn der Übung ist es, das zerstrittene Land zu einen, und zwar mittels der Armee, beziehungsweise diverser anderer Instrumente imperialer Handels- und Wirtschaftspolitik. Doch damit nicht genug: Der an sich schon recht umfangreiche und komplexe Strategieteil wird, ähnlich wie bei den Cinemaware-Games, noch durch sechs verschiedene Actionsequenzen ergänzt. Dabei stehen so exotische Disziplinen wie Elefantenrennen oder eine Tigerjagd auf dem Programm. Also Strategie + Handel + Action – das könnte ja glatt zu einer abendfüllenden Beschäftigung werden...

Was wir bis jetzt von dem Spiel gesehen haben, berechtigt durchaus zu den allerschönsten Hoffnungen: Insbesondere die Grafik weist eine geradezu orientalische Farbenpracht auf, selten hat man das Gelbe im Auge des Tigers so leuchten sehen! Die musikalischen Kostproben waren ebenfalls nicht zu verachten, nur an die Maussteuerung in den Actionsequenzen muß man sich erst gewöhnen (was aber nicht heißen soll, daß sie schlecht ist, sondern eben einfach gewohnungsbedürftig).

Wann *Champion of the Raj* fertig sein wird, steht noch nicht so ganz fest, mit einem Veröffentlichungstermin wollen wir uns daher lieber etwas zurückhalten. Aber wenn das Game in seiner endgültigen Form auch nur halbwegs das hält, was die Vorabversion verspricht, lohnt sich jedes einzelne Jahr, das wir noch darauf warten müssen! (Manuel Semino)

Die Mannen von Level 9 sind es anscheinend leid, immer nur Textadventures à la „Knight Ork“ oder „Scapeghost“ zu programmieren. Vielleicht haben sie aber auch erkannt, daß ihr angestammtes Genre am aussterben ist – ihr nächster Streich zielt jedenfalls in eine ganz andere Richtung!



Preview:

Magic Bytes - Häppchen aus der Hexenküche

Bei den
Gütersloher
Byte-Magiern
stehen
sämtliche
Kessel unter
Dampf -
bis zum
Sommer
sollen gleich
vier leckere
Software-
Menüs fertig
werden! Wir
haben in die
Töpfe
geguckt und
Euch
schonmal ein
paar
Appetit-
häppchen
herausge-
fischt...



Sexy Droids

Im offiziellen Nachfolger von „Blue Angel 69“ dürfen erneut ein bis zwei Digi-Voyeure Steinchen wegwürfeln, um dann mit dem Anblick frivoler Robot-Weiber belohnt zu werden. Vom Spielprinzip her ist alles beim alten geblieben, immer noch müssen nacheinander die Steine mit den höchsten Werten vom Brett genommen werden, wobei ein Gambler nur in waagrechten, der andere nur in senkrechten Reihen operieren kann. Grafisch wurde die Steinerei aber tüchtig aufgepeppt: Waren die Werte ehemals nur mit Zahlen bezeichnet, so gibt's jetzt hübsche Symbole, und auch die stählernen Mädels sind nun besser gelungen. Wer von der „Blechbeschau“ gar nicht genug kriegen kann, den will Magic Bytes per Zusatzdisks mit weiteren Robot-Ladies versorgen.



Industrial Rebound

Statt erotischem Denksport steht hier eine actionreiche Gamovojagd am Programm: In zwei unterschiedlichen Spielteilen betzt man den Mitgliedern einer Art SF-Mafia hinterher, erstmal in einem futuristischen Panzer, später dann auf Schusters Rappen. Das Ganze spielt sich auf einer Raumstation ab, die in flotter 3D-Vektorgrafik gezeigt wird. Bei der Jagd durch die labyrinthischen Gänge muß unter anderem der Zugangscode zum jeweils nächsten Level gefunden werden, im Stil von „North Sea Inferno“ darf man auch die Mannschaftsräume durchwühlen. Auf dem Spiel steht natürlich nichts Geringeres als das Schicksal der Menschheit - was auch sonst?



European Journeys

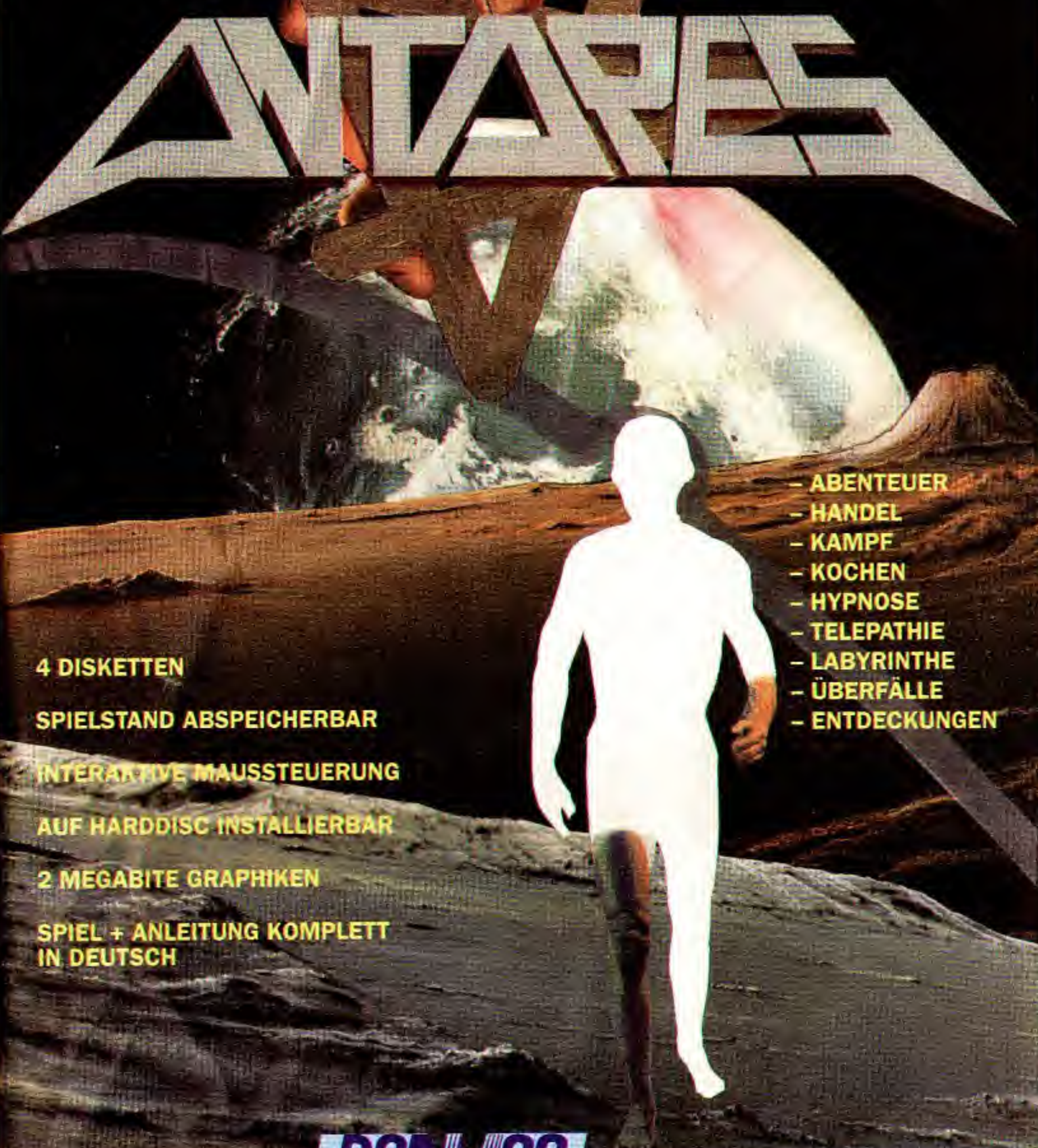
In diesem Auftrakt einer neuen Reihe von Reise-Adventures übernimmt man den Part eines freien Journalisten, der durch Europa pilgert, um sich digitale Sehenswürdigkeiten reinzuziehen. Aber Bus, Taxi, Hotel und Verpflegung sind teuer, bald ist das Startkapital aufgebraucht. Also nimmt man in den Zeitungsredaktionen der diversen Städte Aufträge an, um sich ein paar Groschen dazuzuwenden, oder läßt sich als Agent für dunkle Spionageaufgaben anheuern. Mit dem kassierten Honorar geht's dann beiter weiter.



American Journeys

Wie schon am Titel zu erkennen, wird auch hier eine abenteuerliche Rundreise im Stil von Broderbunds „Carmen Sandiego“-Serie geboten. Diesmal ist man aber nicht als Schreiberling, sondern als amerikanischer Gebrauchtwagenhändler unterwegs. Auf dem ganzen Kontinent müssen Filialen besucht werden, um chromblitzende Schlitzen aus den 50er und 60er Jahren an den Mann zu bringen. Damit sich die Reisekasse füllt, darf man hier z.B. auch Werbespots im Fernsehen schalten - also schon fast eine kleine Wirtschaftssimulation! (C. Borgmeier)

...DAS ZEITLOSE ERLEBNIS...



4 DISKETTEN

SPIELSTAND ABSPEICHERBAR

INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG

AUF HARDDISC INSTALLIERBAR

2 MEGABITE GRAPHIKEN

**SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH**

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTH
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

BONICO

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Die weiße Pracht aus „Midwinter“ ist futsch – wortwörtlich Schnee von gestern. Wohin seinen Vorgänger locker in den Schatten stellt,

Der Amiga Joker meint:
Wer diesen Sommer richtig genießen will, braucht Midwinter II!

Wenn die Wintermäntel ohnehin ausgedient haben, kann man sich ja gleich in wärmere Gefilde verziehen – so oder ähnlich haben wohl die Midwinter-Leute gedacht, als sie ihren großen Umzug vor die Westküste Afrikas organisierten. Ihre neue Heimat besteht aus 41 Inseln, die größte davon, Agora, ist gleichzeitig auch der Regierungssitz. Hier schaltet und waltet die Atlantic Federation, eine höchst friedliebende und demokratisch gesinnte Regierung. Also alles Friede, Freude, Palmenstrände? Natürlich nicht, dafür sorgt schon das Saharan Empire, ein bitterböser, kriegslüsterner und von einem großenwahnsinnigen Diktator beherrschter Staat auf dem benachbarten Festland. Der würde sich nun furchtbar gern all die unschuldigen kleinen Inselchen einverleiben und hat auch schon die ersten Schritte in dieser Richtung unternommen (Schergen losgeschickt, Spione angeworben, etc.). Deshalb sucht die Atlantic Federation händeringend nach einem fähigen Helden, besser gesagt, sie hat ihn bereits gefunden – den Käufer dieses Spiels natürlich.

Bevor man nun für die gerechte Sache in die Schlacht(en) zieht, darf man sich zunächst mal selbst zusammenstellen. Dafür gibt's so eine Art Charakter-Baukasten, mit dem sich nicht nur Äußerlichkeiten, wie Geschlecht, Nasenform und Körpergewicht, sondern auch die inneren Werte (Kraft, Ausdauer, usw.) festlegen lassen. Das ist keineswegs reine Beschäftigungstherapie, sondern beeinflusst den weiteren Spielverlauf ganz entscheidend: So wie einer ist, so reagieren auch die Leute auf ihn! Und da hier jede Menge falscher Freunde, Doppelagenten und dergleichen Subjekte mehr herumlaufen, spielen Dinge wie Überzeugungskraft und ein gewinnendes Äußeres eine wichtige Rolle. Zudem verändern sich diese Werte wie bei einem Rollenspiel, je nachdem, was man schon alles zustande gebracht hat.

Unser frischgebackener Retortenheld hat jetzt verschiedene Möglichkeiten, um später einmal in die Annalen der Atlantic Federation einzugehen. Pro bedrohter Insel gibt's eine Mission, also 40 insgesamt (Agora zählt nicht mit, weil hier – noch – alles in Butter

ist). Diese Missionen können wahlweise Stück für Stück, oder in einer einzigen, riesigen „Kampagne“ erledigt werden. Ganz Vorsichtige dürfen natürlich erstmal ein bißchen üben.

Damit der Held sich nicht so einsam fühlt (er hat ja diesmal keine unmittelbaren Mitstreiter), haben ihm die Programmierer viele, viele Inselbewohner spendiert – ungefähr 1.500 Stück sol-

len es sein. Und das sind nicht einfach irgendwelche anonymen Pixel in der Landschaft, nein, es sind Individuen mit unterschiedlichen Vorlieben und Abneigungen, gutem oder schlechtem Charakter, einem richtigen Eigenleben halt. Ähnliches trifft auch für die diversen Inseln zu: jede einzelne davon hat ihre geographischen Besonderheiten, jede steckt voller Details, wie



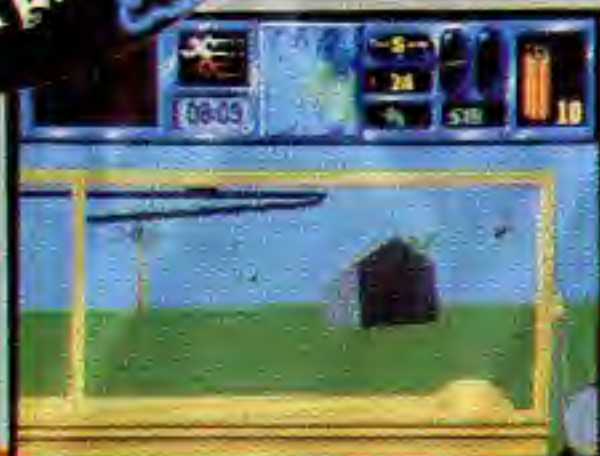
midwinter 2 - fl

sich die Menschheit nach dem großen Tauwetter verkrümelte hat, und warum dieses Game erfährt Ihr in unserem Exklusiv-Test!

Städte, Straßen, Gebirge, Palmenhaine, usw. Kurz und gut, jede ist eine kleine Welt für sich, die es zu erkunden gilt.

Und wie erkundet man nun so eine kleine Inselwelt? Zu Fuß, beispielsweise; oder mit dem Zug; einem Jeep, Laster, Panzer, Bus, Hovercraft, Hubschrauber, Doppeldecker, Zeppelin, U-Boot, Schnellboot – zwanzig ver-

schiedene Fortbewegungsarten sind möglich! Genau genommen sogar einundzwanzig, denn klickt man auf das „Speedup“-Icon, wird man direkt zum Zielort „gebeamt“. Dabei wird zwar Zeit gespart, aber nicht an Realismus: befindet sich auf der (automatisch gewählten) Route ein böser Gegner, muß man kurz zwischenlanden, um sich mit dem Herrn zu unterhalten.



Weil man zu solchen Gesprächen besser nie mit leeren Händen kommt, stehen dem Helden 16 verschiedene Waffen zur Verfügung – von der Harpune über diverse Ballermänner bis zur Dynamitstange.

Es gäbe noch viel mehr über dieses Spiel zu erzählen, beispielsweise läßt sich die Übersichtskarte in sechs Stufen zoomen, es gibt wieder die bereits vom Vorgänger bekannten Screen-Armaturen (Kompaß, Radar, Uhr, Energie- und Höhenanzeigen, etc.) und Dutzende, ach was, Millionen Einstellmöglichkeiten und Optionen. Auch optisch ist das Game allererste Sahne: Die Vektorgrafik ist doppelt so schnell wie früher, dabei aber ausgesprochen detailfreudig – egal, ob man nun gerade unter Wasser oder in der Luft unterwegs ist, und ob es Tag oder Nacht ist. Bei der Handhabung hat sich ebenfalls einiges getan, die Steuerung (Maus/Joystick/Keyboard) reagiert jetzt deutlich sensibler, und die Anordnung der Icons ist ein Muster an Übersichtlichkeit. Auf dem gleichen hohen Niveau befindet sich auch der Sound – musikalisch und effektmäßig. Der langen Rede kurzer Sinn: Microprose hat mit diesem technisch perfekten Mix aus Strategie, Action und Adventure wahrhaftig ein Jahrhundertgame abgeliefert! (mm)



Midwinter II

Grafik:	93%
Sound:	84%
Handhabung:	85%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	91%
Variabel	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Microprose	
Genre: Mixtur	

Spezialität: Unsere Testversion hatte drei Disketten und war englisch. In der endgültigen Fassung wird das Game aber komplett in deutsch, samt einem dicken Handbuch und allerlei Beilagen ausgeliefert.

ames of freedom

GAUNTLET III

Jedes halbwegs erfolgreiche Spielchen kriegt heutzutage schon eine Fortsetzung verpaßt, was macht man da mit den richtigen Knallern? Ganz einfach: Man geht in die Serienproduktion...

Der Amiga Joker meint:
Gauntlet III – ein Klassiker in
pfliffiger Aufmachung!

Der dritte Teil des Sammler- und Monsterjägerspektakels hat mit seinem Urahn aus der Spielhalle allerdings nicht mehr so wahnsinnig viel gemeinsam. Vor allem das Aussehen hat sich grundlegend geändert, das Geschehen ist nun aus einer 3D-Perspektive zu sehen – nicht umsonst wurde das Game während der Entwicklung unter dem Arbeitstitel „Gauntlet 3D“ geführt. Egal, schreiten wir zur hochwichtigen Hintergrundstory: Die Insel Capra, eigentlich ein absolutes Paradies, ist in die gierigen Hände des Bösewichts Capricorn gefallen. Wo früher gar liebevolle Vögelein friedlich miteinander schnäbelten, verbreiten jetzt garstige Unholde Angst und

Schrecken. Wie gut trifft es sich da, daß die Ur-Helden (Merlin, Thor, Questor und Thyra) noch am Leben sind und auch gerade ein bißchen Zeit zum Monstervermöbeln haben! Zudem erhalten sie diesmal Verstärkung von vier weiteren Recken: Mit von der Partie sind der Steinmensch Petras, der Eidechsenmann Dracolis, der Eismann Blizzard und schließlich noch Neptun, der Wassermann. Jeder hat eine andere Waffe und andere Fähigkeiten – der Magier Merlin z. B. bedient sich immer noch seiner Zauberkunst, wogegen Schlägernaturen jetzt auch mal mit dem kräftigen Petras in die Schlacht ziehen können, usw.. Während die Heldenschar also zugenommen hat, sind die ursprünglich gut 100 Level auf acht Welten zusammengeschumpft, die wiederum aus je fünf Unterabschnitten bestehen. Natürlich geht es in erster Linie wieder darum,

soviele Monster wie möglich zu plätten, darüberhinaus müssen aber auch ein paar Rätsel gelöst werden. Beispielsweise gilt es, eine Reihe von Schlüsseln zu finden oder bestimmte Gegenstände an ihren vorgesehenen Platz zu schleppen. Übermäßig anspruchsvoll sind diese Knobeleyen aber nicht, wer sich dabei trotzdem mal verfranst hat, kann sogar auf eine Help-Funktion zurückgreifen. Selbstverständlich darf man wieder zu zweit lostigern, und auch die üblichen Extras zum Aufsammeln fehlen nicht: Schatztruhen bringen Punkte, magische Tränke sorgen für Schnellfeuer, Unverwundbarkeit, etc., und Lebensmittel spenden frische Energie – es sei denn, sie wären vergiftet...

Man muß U.S. Gold zugestehen, daß hier die wichtigsten Elemente des Originals (Geister, Monster, Generatoren, Labyrinth) sehr geschickt mit den neuen Zutaten (3D-Perspektive, Rätsel und frische Monster wie Mumien und Zombies) kombiniert wurden. Die Grafik hat recht verschieden gestylte Level und ein ruckelfreies Acht-Wege-Scrolling zu bieten, nur die Farbwahl wirkt manchmal ein bißchen eintönig. Auch Sound und (Stick-) Steuerung sind prima, insgesamt wurde aus der leicht angestaubten Idee herausgeholt, was eben drin war. Wer also gerne auf Monsterpirsch geht – auf Capra wäre gerade Jagdsaison! (Kate Dixon)



Das alte Gauntlet im neuen Look



Die Monster sind auch nicht gerade weniger geworden...



Gauntlet III

Grafik:	78%
Sound:	80%
Handhabung:	79%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	72%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung. Highscores und Zwei-Spieler-Modus vorhanden.

FRÖHLICHE NERVENSÄGEN ZUM GERNEHABEN

Hüten Sie mal einen Sack voll Kengis - diese putzigen kleinen Wesen, die scheinbar zu nichts anderem erfunden wurden, als Ihnen das Leben auf möglichst humorvolle Weise schwerzumachen. Ihre Aufgabe: Wenn Sie 4 oder 5 dieser niedlichen Kugelkette in die richtige Reihenfolge bringen, punkten Sie. Ihr Problem: Die Kengis bewegen sich auf 5 verschiedenen Ebenen im dreidimensionalen Raum. Ihr Spaß: Logik in 3-D mit phantastischen Grafik-, Musik- und Soundeffekten. Klar, daß es bald weitere Spiele mit den Kengis gibt. Denn Kengis muß man einfach mögen. Alles Kengis? Mit Original Kengi-Schlüsselanhänger und Poster

KENGIS



Für AMIGA, Atari ST,
PC und C-64



SOFTWARE 2000

Logik



SUPER CARS II

Der Amiga Joker meint:
Super Cars II ist genau der Stoff,
von dem Computer-Flitzer
träumen!

Kaum ein Spiel wurde von den Leuten mit Benzin im Blut und einem Formel I Motor im Kopf so sehnsüchtig erwartet wie Super Cars II. Kein Wunder, hatte der Vorgänger doch von der genialen Steuerung bis zur hübschen Grafik wirklich alles zu bieten, was

Rennfahrer-Herzen höher schlagen läßt. Das heißt, nein, eine Kleinigkeit fehlte schon noch zum totalen Sportler-Glück – ein Zwei-Spieler-Simultanmodus. Und genau den hat Gremlin jetzt nachgereicht! Daß nebenher natürlich noch so einiges verbessert wurde, ist Ehrensache...

Ehe man auf den insgesamt 21 Kursen sein Glück versuchen darf, wird die Veranstaltung im Hauptmenü erstmal auf die persönlichen Bedürfnisse zugeschnitten. So stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die den Piloten auf unterschiedliche Strecken entführen. Während man im Easy-Modus über halbwegs übersichtliche Asphaltpisten brettet, wimmelt es auf der schwierigsten Stufe nur so vor Unterführungen und verzwickten Kreuzungen, zudem ist dann der Straßenzustand alles andere als unproblematisch. Das Spektrum reicht von Wasserlachen über Ölpfützen und Steine auf der Fahrbahn bis hin zu tückischem Glatteis. Außerdem muß natürlich festgelegt werden, ob man alleine oder mit Partner ins Rennen geht, und auch den Steuerungsmodus

**Daß die Jungs von Gremlin
mehr zu sagen. Daß „Super
Aber wer hätte gedacht,**

darf man sich aussuchen: Entweder dient der Feuerknopf des Joysticks zum Gasgeben oder zum Bremsen.

Am Start erwartet den Super Cars Veteranen dann schon die erste große Überraschung – es ist jetzt viel mehr Konkurrenz unterwegs! Daß einem nun gleich neun Gegner das Leben schwer machen, hat aber auch seine Vorteile: Diesmal genügt es, am Ende eines Rennens unter den ersten fünf gelandet zu sein, anstatt wie zuvor unter den drei Erstplatzierten. Natürlich winken wieder fein abgestufte Siebprämien, für die der Wagen im Shop auf Vordermann gebracht und mit nützlichen Extras bestückt wird. Neben den bekannten Bug- und Heckraketen sind jetzt etliche Neuheiten wie beispielsweise zielsuchende Missiles, eine Art Satellit, der das Auto umkreist, oder Minen zum Abwerfen im Angebot. Außerdem ist neuerdings auch kaufmännisches Talent gefragt, indem man nämlich Teile einkauft, wenn sie günstig zu haben sind, und sie dann ein paar Runden später für teures Geld wieder abstößt. Zudem tauchen zwischen den Rennen nun kleine Fragespielchen mit Polizisten, Reportern, Sponsoren oder Anwälten auf. Wer hier z. B. Verkehrsschilder richtig erkennt, kann sich ein paar Extragroßen verdienen.

Auch das eigentliche Renngeschehen hat nochmals an Dramatik gewonnen: Ganz davon abgesehen, daß die Zwei-Spieler-Action am vertikal geteilten Screen einfach einen Riesenspaß macht, wurde das gesamte Spieldesign erkennbar aufgepeppt. Zum einen sind die computergesteuerten Fahrer ausgebufft wie eh und je, zum anderen lassen auch sie jetzt schon mal eine kleine Rakete auf das Spielerfahrzeug los – dann brennt die Karre für einige Sekunden, was natürlich wertvolle Zeit kostet und dem Gesamtzustand des Wagens nicht gerade zuträglich ist. Und dann erst die Streckengestaltung: Da gibt es lange, dunkle Tunnel, die man blind durchfahren muß, scharfe Haarnadelkurven, Sprungschanzen und vieles mehr. Zusammen mit der nach wie vor spitzenmäßigen Steuerung ergibt sich also ein Rennspielchen, das weit und breit konkurrenzlos in der Landschaft steht!

So weit, so toll. Leider haben derart



Thanks Harrison. It's been a great day at the track. Just look at these Super Car super scores.

mittlerweile anerkannte Spezialisten für Bildschirm-Rasereien sind, braucht man niemand Cars“ einer ihrer gelungensten Beiträge zum Thema war, ist wohl auch schon bekannt. daß es noch viel besser geht?

viele und gelungene Neuerungen auch ihren Preis. Das fängt damit an, daß man sich hier während des gesamten Games mit dem gleichen Wagen begnügen muß, der Verkäufer aus dem ersten Teil ist scheinbar in Rente gegangen. Außerdem hat die Grafik ein bißchen gelitten, die Landschaften wirken etwas bläulich, und auch beim (multidirektionalen) Scrolling ist ein leichtes Ruckeln zu verzeichnen. Die Portraits der Fragesteller in den Unterspielen sind zwar ganz nett, aber über diese Zugabe zu einem Sportspiel kann man auch geteilter Meinung sein. Und schließlich wurde während des Rennens auf fetzige Musikuntermalung verzichtet, (gute) FX wie Reifenquietschen und Explosionsgeräusche müssen als Geräuschkulisse genügen. Auf der anderen Seite macht alleine schon die Tatsache, daß zwei Spieler am Splitscreen gegeneinander rasen dürfen, während Solo-Piloten den vollen Schirm zu sehen bekommen, die meisten der zuvor erwähnten Mankos locker wett!

Nach Abwägung aller Vor- und Nachteile bleibt unterm Strich also nicht mehr und nicht weniger als ein super-spielbares Stück Software, das Fans des Renn-Genres um keinen Preis verpassen dürfen. Auch wer den Vorgänger schon hat (zur Zeit übrigens für 79,- DM zusammen mit drei weiteren Games auf der Compilation „16 Bit Hit Machine“ erhältlich), wird von Super Cars II begeistert sein – ein Hit von einem Hit! (C. Borgmeier)



Super Cars II	
Grafik:	80%
Sound:	77%
Handhabung:	92%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	90%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	87%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Genre: Sport	



Spezialität: Für jeden Schwierigkeitsgrad gibt es eine eigene Highscoreliste, die aber leider nicht gesaved wird.



HILL STREET BLUES

Wer die gepflegte Hektik des Polizeialltags sucht, wird jetzt bei Krisalis fündig: Die englische Company hat sich der gleichnamigen TV-Serie angenommen und eine spannende Simulation daraus gemacht!

Der Amiga Joker meint:
Hill Street Blues – ein
heißes Pflaster für
kühle Köpfe!

Als Captain Furillo steht man vor der undankbaren Aufgabe, die Kriminalität in einem knapp 150 Orte umfassenden Stadtbezirk in erträglichen Grenzen zu halten. Kein leichtes Unterfangen, denn jeder der etwa 600 Einwohner ist ein potentieller Verbrecher! Dem Ordnungshüter müssen hingegen neun Detectives samt Einsatzwagen genügen – Verstärkung kommt nur in Härtefällen...

Die meiste Zeit betrachtet man einen kleinen Ausschnitt seines Distrikts, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird und in vier Richtungen gescrollt werden kann. Auf den Straßen fahren Autos, morgens gehen die Menschen zur Arbeit, nachts ist die Stadt erleuchtet... tatsächlich führt hier jeder Bürger ein richtiges Eigenleben! Sobald über Polizeifunk ein Fall gemeldet wurde, bringt man per Computer die Einzelheiten in Erfahrung (Delikt, Opfer, Täterbeschreibung, usw.).

dann wird ein Detektiv beauftragt. Selbiger eilt nun zum Tatort, je nach Lage mit dem Wagen oder per Pedes. Nicht selten sind so mehrere Fahnder gleichzeitig unterwegs – echtes Multitasking also. Zwischen den Cops sollte dabei ständig hin- und hergeschaltet werden, denn sobald einer am Tatort ankommt, ist individuelle Steuerung gefragt. Die Verarztung von Verletzten will dann ebenso organisiert sein wie die Überprüfung der Passanten: War man schnell genug, dürfte sich der Täter

noch in der näheren Umgebung herumtreiben; andernfalls ist er zumindest vorläufig entkommen. Verdächtige, auf die das Phantombild aus Furillos Computer paßt, können festgenommen werden, bei ganz schweren Jungs sprechen auch mal die Kanonen – ja, sogar eine Gerichtsverhandlung samt Täter-Identifikation wurde nicht vergessen!

Bei guter Aufklärungsquote sinkt die Kriminalität, aber nicht nur das ist wichtig: Die Bürger sind auch unzufrieden, wenn die Nachbarschaft ständig durch Schießereien belästigt wird oder

dank des Einsatzes von Straßensperren ein Verkehrschaos entsteht. Sinkt Furillos Popularität zu stark ab, wird er gefeuert, bei guter Arbeit winkt die Beförderung zum Polizeichef.

Die Grafik sieht bei alledem nicht übel aus – wenn nur Scrolling und Animationen nicht gar so ruckeln würden! Im Intro ertönt ein schöner Blues (der TV-Melodie nachempfunden), aber auf der Straße ist wenig mehr als Hupen zu hören. Gesteuert wird das Ganze per Maus und einer anfänglich verwirrenden Vielzahl von Icons. Spielerisch ist Komplexität geboten, wie man sie bei einem Lizenz-Game selten sieht: Schwere Verbrechen wie Morde geschehen beispielsweise vorwiegend nachts, nicht jeder Cop ist für jeden Einsatz gleich gut geeignet, und wer sich in seinem Distrikt nicht perfekt auskennt, verliert oft wertvolle Zeit. Kurz und gut: Hill Street Blues ist der Traum jedes Hobbykommissars! (jn)



Die morgendliche Einsatzbesprechung



Hill Street Blues

Grafik:	68%
Sound:	57%
Handhabung:	73%
Spielidee:	84%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	82%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Krisalis

Genre: Simulation

Spezialität: Sechs Speichermöglichkeiten auf Leerdisk, das Programm bietet eine eigene Formattieroutine. Anleitung und Spiel in deutsch.

Wichtige Mitteilung:

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt, sondern knallhart kalkuliert. Deshalb vertrauen uns mehr als 5000 Kunden.
Telefon. Bestellung: 8.00 - 24.00 Uhr (kein Anrufbeantworter)

07 11 / 8 56 85 34

GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES
*****THE BEST OF SHOPPING*****
IM WILDEN SÜDEN
seit 1. März 1991

NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU

FUNNY SOFTWARE
heck & partner

Grazer Str. 34 * 7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
688 Attack Sub	64,95	—	74,95	Insects in Space	69,95	59,95	—
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95	Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Accolade in Action	74,95	—	74,95	Istids	64,95	—	74,95
Action Fighter	67,95	64,95	64,95	Island of Lost Hope	54,95	—	—
Adrian Championship	59,95	—	—	It came from the Desert *	72,95	—	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95	JOFTD-ANTHEADS *	41,95	—	—
Alpha Waves	59,95	59,95	64,95	Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95	—
Apprentice	56,95	56,95	—	Jack Nicklaus Golf Unit	72,95	—	74,95
Atomino	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond	59,95	59,95	—
Atomix	54,95	39,95	58,95	Khalaan	69,95	69,95	69,95
Awesome (in T-Shirt)	79,95	—	—	Kick Off II	59,95	59,95	59,95
B.A.T.	89,95	64,95	79,95	Kind of Magic I	59,95	59,95	—
Back to the Future II	69,95	64,95	64,95	Kind of Magic II	59,95	59,95	—
Back to the Golden Age	74,95	74,95	—	Kings Bounty	72,95	—	74,95
Bad Blood	a.A.	a.A.	74,95	Kings Quest IV *	68,95	68,95	84,95
Bad Lanes	59,95	59,95	54,95	Klax	46,95	46,95	59,95
Barbie Tale II	64,95	—	64,95	Knight of Crystalion	44,95	44,95	—
Bar Games	a.A.	a.A.	—	Knight of Legend	74,95	74,95	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	Leavin' Terrance	67,95	59,95	—
Battle Master	74,95	69,95	74,95	Legend of Fairghail	69,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95	Legend of the Lost	59,95	63,95	—
Betrayal	72,95	72,95	79,95	Leisure Suit Larry II *	84,95	84,95	84,95
Big Bang	39,95	39,95	—	Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95	84,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Lemmings	62,95	62,95	74,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Letrix	59,95	59,95	82,95
Blockout	64,95	64,95	69,95	Life & Death	69,95	69,95	69,95
Blockbuster	64,95	62,95	64,95	Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Bombardier	74,95	74,95	84,95	LOGO	64,95	64,95	64,95
Bomb Mission	44,95	44,95	44,95	Loren	75,95	75,95	75,95
Bombster	59,95	59,95	59,95	Loot	49,95	49,95	62,95
Buck Rogers engl.	74,95	—	74,95	Lord of the Rings	74,95	—	86,95
Buck Rogers deutsch	94,95	—	94,95	Lords of Doom	64,95	64,95	64,95
Budokan	69,95	—	69,95				
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95				
Capel	69,95	69,95	64,95				
Captain	67,95	67,95	67,95				
Car Vap	69,95	69,95	—				
Castle Master	59,95	59,95	69,95				
Challengers	74,95	74,95	74,95				
Champions of Kryen *	88,95	74,95	88,95				
Champions of RAJ	82,95	64,95	58,95				
Championship	62,95	62,95	—				
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	—				
Chase HQ II	59,95	59,95	—				
Chess Simulstori	64,95	64,95	69,95				
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95				
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95				
Codenamed: Iteman *	89,95	89,95	74,95				
Colin's Quest *	69,95	69,95	86,95				
Combat Racer	59,95	64,95	—				
Conquest of Camelot *	69,95	69,95	96,95				
Cougar Farts	49,95	49,95	68,95				
Cross Time	55,95	55,95	64,95				
Crown	57,95	57,95	64,95				
Curse of the Azure Bonds	77,95	77,95	59,95				
Daily Double Horse Race	54,95	54,95	54,95				
Damocles	64,95	64,95	—				
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95				
Day of the Phoenix	69,95	69,95	69,95				
Days of Thunder	69,95	69,95	69,95				
Death Trip	68,95	68,95	—				
Der Spion d. mich liebt	52,95	52,95	64,95				
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95				
Die Unend. Geschichte II	69,95	—	74,95				
Dino Wars	54,95	54,95	59,95				
Domination	54,95	54,95	—				
Double Dragon 2	49,95	49,95	54,95				
Dragon Wars	69,95	—	69,95				
Dragonflight	78,95	78,95	—				
DragonStrike	74,95	—	74,95				
Dragon's Breath	72,95	72,95	72,95				
Dragon Breed	64,95	64,95	—				
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95				
Drakoon	67,95	64,95	69,95				
Duck Tales	54,95	64,95	64,95				
Dungeons Master *	64,95	64,95	69,95				
Ecco Phantoms	89,95	89,95	—				
Elvira Mistress of Dark	72,95	72,95	92,95				
Emily Hughes Soccer	59,95	59,95	—				
Epic	62,95	62,95	—				
Egypt Sporting Gold	62,95	62,95	62,95				
Exterminator	62,95	62,95	64,95				
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95				
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	—				
F-16 Falcon Miss. D. II	59,95	59,95	—				
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95				
F29 Retaliator	59,95	59,95	69,95				
Fatal Heritage	69,95	—	—				
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	—				
Final Battle	64,95	64,95	—				
Final Command	68,95	68,95	68,95				
Final Fantasy	64,95	64,95	69,95				
Final Whistle	39,95	39,95	—				
Flintstones Quest	64,95	64,95	—				
Flo & Art Magrose	49,95	49,95	—				
Flood	69,95	69,95	—				
Full Metal Planet	59,95	59,95	64,95				
Full Blast	74,95	74,95	74,95				
Future Basketball	54,95	64,95	—				
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95				
Gazza Super Soccer 2	62,95	62,95	82,95				
Gesha	64,95	64,95	88,95				
Genghis Khan	82,95	—	83,95				
Gold of the Americas	69,95	69,95	59,95				
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95				
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95				
Gremlins II	62,95	54,95	62,95				
Gurball	64,95	—	64,95				
Gunslinger	59,95	59,95	79,95				
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95				
Heroes Quest *	87,95	87,95	84,95				
Hillclimber	69,95	69,95	64,95				
Hof Rod	64,95	64,95	—				
Imperial	69,95	69,95	—				
Imperium	67,95	67,95	72,95				
Indiana Jones 500	69,95	69,95	89,95				
Indiana Jones Adv.	68,95	68,95	74,95				
Invest	59,95	59,95	—				

Top Five by FUNNY SOFTWARE

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Power Monger
4. Lotus Esprit
5. Great Courts 2

Lords of War	49,95	—	—
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo	64,95	64,95	—
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magi Fly	69,95	69,95	—
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblaster	59,95	59,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	—
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Metal Masters	67,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	—
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Mig 29 Fulcrum	82,95	82,95	—
Might & Magic II	72,95	—	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	84,95
Mosby Python	58,95	59,95	69,95
M.U.D.S.	69,95	69,95	74,95
Murder	84,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	82,95	62,95	62,95
Neuromancer	59,95	—	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Nightshift	54,95	54,95	54,95
Ninja Renna	64,95	64,95	—
Nirx	59,95	59,95	—
Obelix m. Tibert	62,95	—	62,95
Odyssey	59,95	58,95	54,95
Operation Conspiracy	64,95	62,95	—
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	62,95	62,95	64,95
Panzer Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	—
PGA Golf Tour	89,95	—	69,95
Pirates	82,95	68,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Plotting	62,95	62,95	—
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	67,95	68,95	87,95
Pool of Radiance	88,95	88,95	82,95
Populous	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Power Monger	74,95	74,95	—
Power Slide	63,95	63,95	—
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Projectyle	68,95	68,95	—
Project Prometheus	a.A.	a.A.	a.A.
Puffy Saga	69,95	69,95	69,95
Puzznik	84,95	64,95	—
RA	54,95	54,95	64,95
Railroad Tycoon	a.A.	—	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	—
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	68,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rising	a.A.	a.A.	—
Red Storm Rising	63,95	59,95	82,95
Resolution 131	64,95	64,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
RoboCop II	62,95	62,95	—
Rogue Trooper	59,95	59,95	59,95
Romance n. Three Kings	99,95	—	—
RVF Honda	59,95	59,95	—
S.C.I.	59,95	59,95	—
Saint Dragon	64,95	64,95	—
Sarazon	62,95	62,95	—
Satan	54,95	54,95	54,95
Seabed World	54,95	54,95	64,95
Secret of the Sph. Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Master Mix	62,95	62,95	—

Wie Phoenix aus der Asche - Funny Software

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	—	Talmon 2	89,95	—	—
Sherman M 4	64,95	69,95	69,95	Transatlantic	a.A.	—	—
Shutepuck Cafe	64,95	64,95	64,95	Transworld	82,95	82,95	88,95
Sim City	68,95	68,95	69,95	Treasure Trap	69,95	64,95	69,95
Sim City Terrain Ed.	35,95	39,95	39,95	Turker	64,95	54,95	—
Sim Earth	a.A.	a.A.	87,95	Turrican	54,95	54,95	—
Simulra	62,95	62,95	—	Turrican 2	64,95	54,95	—
Ski or Die	69,95	—	—	TV Sports Basketball	74,95	—	79,95
Space Quest III *	84,95	84,95	79,95	Typhoon of Steel	74,95	—	—
Speedway II	64,95	64,95	—	Ultima V	74,95	74,95	74,95
Spinolzy Worlds	64,95	64,95	—	Ultimate Hide	62,95	62,95	—
Spirit of Excalibur	74,95	—	—	Ultimate II	72,95	72,95	82,95
Starlight	64,95	69,95	64,95	Ultimate III	69,95	66,95	—
Starlord	59,95	—	—	Ultimate IV	74,95	—	—
Strategi	64,95	64,95	a.A.	USS John Young	54,95	—	—
Street Rod	54,95	a.A.	56,95	Vampire	59,95	59,95	59,95
STU N. Runner	59,95	59,95	66,95	Venus the Flytrap	31,95	31,95	—
Subotini	69,95	69,95	69,95	Viking Child II	69,95	69,95	—
Super Off Road	64,95	64,95	64,95	Voodoo Nightmare	64,95	64,95	—
Super Skweek	54,95	54,95	54,95	Voyager	69,95	54,95	49,95
Synspiracy	75,95	75,95	89,95	Worm	64,95	64,95	—
T.N.T.	68,95	68,95	—	Worlods	69,95	—	69,95
Teenage Mutant Torties	74,95	64,95	74,95	Wetlins	64,95	—	69,95
Team Suzuki	62,95	62,95	—	Wild West World	84,95	—	—
Team Yankee	72,95	72,95	82,95	Wing Commander	a.A.	a.A.	64,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	—	Wings	72,95	54,95	—
The Untouchables	59,95	59,95	—	Wings of Death	68,95	68,95	—
Thur's Best Hour	74,95	74,95	74,95	Wolpack	72,95	72,95	84,95
Theme Park Mystery	65,95	65,95	65,95	World Champ. Box Man	54,95	54,95	54,95
Thunderstrike	64,95	64,95	72,95	World Champ. Soccer	64,95	59,95	64,95
Tie Break	64,95	64,95	64,95	Wonderland	75,95	75,95	89,95
Toki	64,95	64,95	—	Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Tom & the Ghost	69,95	69,95	69,95	X-Out	54,95	54,95	—
Total Recall	62,95	62,95	69,95	Xenon II	69,95	89,95	64,95
Tournament Golf	64,95	54,95	64,95	Xiphos	69,95	69,95	64,95
Tower of Babel	64,95	64,95	—	Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Tower Fro	74,95	—	—	Zombi	69,95	69,95	89,95
Toyota Celica	59,95	59,95	—	Z-Out	59,95	—	—



Wie war das noch: Der April macht, was er will, der Mai hingegen macht alles neu. Sehr problematisch, denn die Mai-Ausgabe wird natürlich im April geschrieben. Was ist also zu tun? Um die Wahrheit zu sagen, interessiert uns das herzlich wenig – Hauptsache, wir haben wieder eine dämliche Einleitung für Eure genialen Leserbriefe!

Movie-

Kastration

Kürzlich habe ich gelesen, daß bei Filmen eine ganz große Sauerei veranstaltet wird. Ein Film wird nämlich zuerst einem Testpublikum vorgeführt, das dann mittels eines Fragebogens über den Film befragt wird. Und dann entscheidet man, was weggelassen wird und was nicht. Ohne diese Prozedur hätte „Eine verhängnisvolle Affaire“ kein Happy End gehabt, wäre bei „Der kleine Horrorladen“ das Millionen-teure Finale noch dabei, und man wäre bei „Rückkehr der Jedi-Ritter“ in den Genuß der Hochzeit Han Solos und Leias gekommen. Da ich das alles nicht für richtig halte, frage ich Euch: Wie ist das bei Computerspielen? Vielleicht wißt Ihr was darüber? erkundigt sich Michael Seebauer aus Overath

Besonders in den USA sind Testvorführungen bei großen Filmproduktionen nunmal üblich. Verständlich, schließlich geht es da um viel, viel Kohle; außerdem verstehen wir nicht ganz, was an dieser Vorgehensweise so schlimm sein soll. Das hat nichts mit Zensur zu tun, sondern mit dem (doch eigentlich begrüßenswerten) Wunsch, den Geschmack des Publikums möglichst genau zu treffen. Computerspiele werden aus ähnlichen Gründen meist frühzeitig der Presse vorgeführt – so hat der Hersteller oft noch die Möglichkeit, den einen oder anderen Kritikpunkt bis zur Verkaufsversion auszuräumen. Wenigstens das ist doch hoffentlich in Deinem Sinne?

Galerist

Numero Uno

Erst mal Gratulation für die tolle Aprilausgabe. Die drei getürkten Tests habe ich na-

türlich sofort herausgefunden. Es handelt sich dabei um Railroad Tycoon, um Antares und Jonathan. Einige von den anderen Tests kommen mir zwar auch spanisch vor, aber was spricht denn schon dagegen, ein Game mit einer Zweiflaskenranzigem Schweineblut zu liefern?

Doch nun zu anderem. In Ausgabe 3/91 habt Ihr die zirka 18 Millionen Joker-Leser angelogen! Nicht Andre Gerke ist der erste Künstler aus der Joker-Galerie, der ein Angebot aus der Industrie in der Tasche hat – ich bin es! Schon lange vor Erscheinen des zweifellos tollen Flaschbier-Männchens in der Joker-Galerie 2/91 erhielt ich aufgrund von Zurrigan in 12/90 von Attic (Lords of Doom) ein Angebot, welches ich angenommen habe (zur Zeit ist ein Actiongame in Arbeit, das Xenon II und X-Out in den Schatten stellen wird). Ich hoffe, dies wird im Sinne der Wahrheit klargestellt!

Ich wollte es ja niemandem auf die Nase binden, aber jetzt mußte es sein! berichtigt uns Sascha Jungnickel aus Freiburg

Na, wenn dem so ist: Herzliche Glühstrümpfe an Dich, schönen Gruß an Guido und unsere untertänigste Entschuldigung an die restlichen 17999999 Joker-Leser – dank Deiner Bescheidenheit wußten wir es halt nicht besser. Vergiß nicht, uns Dein Game (wie wär's mit „Xen-Out“ oder „X-On“?) rechtzeitig für einen Exklusiv-Test zukommen zu lassen!

April, April!

Eigentlich hatte ich nie einen Grund, Euch zu schreiben, aber als ich die Ausgabe 4/91 aufschlug, auf Seite 35, um genau zu sein, hatte ich wirklich einen. Larry VI las ich da. Okay, aber was seh ich da? Für Schwerhörige? Hä? Was soll der Quatsch? Aprilscherz? Denn

ich finde 1.119 Mark und 12 Disketten wirklich übertrieben. Nun gut. Weiter: Terra-Off-Line – kleiner Druckfehler, was? Bezug: Senior Soft. Jetzt werdet Ihr gleich sagen, ich hätte vorher ins Editorial gucken sollen. Hab ich! Aber erst, nachdem ich bei meinem Softwarehändler war. Der hätte mich beinahe in die Klapsmühle gesteckt, als ich ihm von Larry VI erzählt hab! Ich bitte Euch daher, solche Aprilscherze in Zukunft zu unterlassen.

Trotzdem muß man Euch lassen, daß Euch der Aprilscherz gelungen ist. Übrigens: Habt Ihr schon das Neueste gehört? Speedball 3 am Amiga! Fahrt also schleunigst zum Nordpol (wo es das Game schon gibt)! Sowas könnt Ihr Euch doch nicht entgehen lassen, oder? stichelt Florian Skuk aus Wien

Also, wenn Du „Speedball 3“ von Mithap Brothers meinst, das ist doch ein alter Hut! Aber hast Du schon „Bard's Tale V – The Beard of the Bard“? Du weißt schon, den Nachfolger des irrwitzigen Mega-Rollenspiels „Bard's Tale IV – The Bard with the Beard“. Natürlich soll ja in den nächsten Tagen bereits „Bard's Tale VI – The Bard with the Bird in the Beard“ herauskommen – frag einfach nochmal bei Deinem Softwarehändler nach...

Klassenk(r)ampf

Gott segne Euch für dieses Heft. Commodore muß Euch wirklich auf Knien danken, denn gäbe es den Amiga Joker nicht, wozu sollte dann ein Amiga überhaupt noch gut sein? Der Joker ist pyramidal, klaustrrophob, ja, fast perfekt! Fast? Fast!

In bisher zwei Artikeln (Elvira-Test 1/91 und In oder Out 3/91) läßt sich allmählich ein leichter Snobismus feststellen. Seit Urzeiten hatte ich mich nun auf Elvira gefreut, nun war das Spiel

da! Halleluja! Leider brauche ich es mir gar nicht anzuschauen, denn man braucht 'ne Speichererweiterung oder am besten gleich eine Festplatte, und wer sich keine kauft, ist ein Geizkragen. Nett. Nun ist es so, daß ich weder das eine noch das andere besitze und mir auch keins davon im mindesten leisten kann. Zwei Spiele im Jahr sind das höchste der Gefühle. Ja, ei der Daus, es gibt wirklich Leute, die sich den Amiga vom Mund absparen, um dann zu erfahren, daß man ohne Zusatz-equipments die Hälfte aller guten Games vergessen kann (wie Ihr in der In/Out Liste vom März schreibt). Nach meiner Erhebung kam ich jedoch zu der verblüffenden Erkenntnis, daß sich der Anteil der zusatzbedürftigen guten Spiele nur auf 10% beläuft. Ich jedenfalls komme mit meinem nackten A500 großartig zurecht und würde es echt unschlecht finden, wenn derartige Klasseneinteilungen der Amigianer in Zukunft unterblieben. Noch ein Wort zum Index: Wen interessiert denn bitte die Seitenzahl, auf der die Kritik steht, wenn man das Heft dazu nicht hat? Klar, Ihr wollt auch die Restposten verhöckern, aber angesichts der Tatsache, daß davon schon einige Exemplare gar nicht mehr lieferbar sind, lände ich es langsam an der Zeit, die Seitenzahl durch das Red. Urteil zu ersetzen. Wie leicht kommt man sonst zu dem Schluß, daß z.B. Web of Terror qualitativ mit Loom gleichzusetzen ist?! Ich meine, es wäre Eure journalistische Pflicht...

meldet sich Falko Rademacher aus Bochum zu Wort

Erstmal bedanken wir uns recht herzlich für Dein pyramiklaustrophobisches Lob. Übrigens hat bisher leider noch kein leitender Commodore Manager bei uns vorgekniet, aber wir sind ganz Deiner Meinung: Zeit wird's!

In puncto „Snobismus“ können wir Dir leider nicht so ganz zustimmen. Daß neuer-

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre 1989 und 1990 nun in einer

COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum

halben Preis angeboten!

Wirklich!!

SIM CITY & POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt BOMICO gemeinsam auf den Markt.

Natürlich mit deutscher Anleitung!!!

Sim City ist pures Gift! Schon der erste Kontakt mit der komplexen Städte-Simulation macht hochgradig süchtig!

(Amiga Joker 1/90)

Sim City träge seinen Ruf als Klassiker zu Recht!

(Amiga Joker Sonderheft)

Populous – ein Senkrechstarter, wie er im Buche steht. Wer den göttlichen Machtkampf nicht besitzt, hat einiges verpaßt.

(Amiga Joker 1/90)

Computersoftware

Steffen Müller
8933 Lagerlechfeld

Richthofenstr. 159
Tel: 082 32 / 64 09

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
688 Attack Sup. dt.	64,00		Mini Games (3 Spiele) dt.	57,00	57,00
A-10 Tank Killer (1 MB)	76,50	76,50	Monkey Island kpl. dt.	74,00	86,00
Academy in Action dt. (4 Sp.)	69,90		M.U.D.S. dt.	64,90	64,90
Adidas Championship dt.	57,00	57,00	Murder dt.	61,80	61,80
Adventure dt. (4 Spiele)	56,00	56,00	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Art Supply	42,90	42,90	Mythical dt.	59,90	59,90
Atlas dt.	59,50	59,50	Nam „Vietnam“ dt.	67,50	67,50
Alpha Waves dt.	57,00	57,00	Narc dt.	56,00	56,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Navy Seas dt.	56,00	56,00
Anarchy dt.	48,90	48,90	Ninja Roma dt.	69,50	69,50
Atomic Robo-Kid dt.	59,80	59,50	Nitro dt.	56,90	
Avalanche (nu T-Shirt) dt.	74,00		No Exit dt.	46,00	46,00
Baba Yaga dt.	44,00	44,00	Oil Incident kpl. dt.	54,80	54,80
Back to the Future 2 dt.	56,50	56,50	Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,90	78,90
Badlands dt.	56,00	56,00	Operation Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
B.A.T. komplett deutsch	76,00	66,00	On the Road kpl. dt.	62,00	62,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	Operation Hammer dt.	57,50	57,50
Battle Haters 1942	58,90	58,90	Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Battle Master dt.	66,00	66,00	Pang dt.	59,50	59,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Panza Kick Boxing dt.	72,50	
Battlechess dt.	63,90	63,90	Paradise 90 dt.	59,50	59,50
Betrayer dt.	69,50	69,50	Patty Time dt. (4 Spiele)	57,50	
Big Bang dt.	40,00	40,00	Pirates dt.	58,00	58,00
Big Business dt.	54,50	54,50	Platinum dt.	58,50	58,50
Billard 3 D dt.	59,50	59,50	Plotting dt.	59,50	59,50
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Pop Up dt.	46,50	46,50
Bitzkrieg Antennen	74,50		Populus dt.	64,90	64,90
Bitzkrieg May 1940	63,90	63,90	Ports of Call kpl. dt.	51,50	
Black Rogers (1 MB)	72,50		Power Box dt. (3 Spiele)	49,90	
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90	Powermanger dt.	69,50	69,50
Brick dt.	47,50	47,50	Projectyle dt.	61,90	
Cadaver dt.	55,50	55,50	Puzznic dt.	59,00	59,00
Carnage dt.	39,80		RA dt.	54,80	54,80
Car Vap dt.	59,50	59,50	Rainbow Island dt.	57,50	57,50
Casino Master dt.	58,00	58,00	Red Storm Rising dt.	59,80	59,80
Casino GT Rally dt.	58,00	58,00	Reeders dt.	51,50	51,50
Challengers (5 Sp.) dt. Ani.	72,50	72,50	Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Chase Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	57,00	Rings of Medusa dt.	59,80	59,80
Chase HQ 2 dt.	59,00	59,00	Rings of Medusa dt.	59,00	59,00
Chess Simulation dt.	59,00	59,00	Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Cinematic 2	67,50	67,50	Rock Trapper dt.	58,00	58,00
Cold Kingdoms	58,90	58,90	RVF Honda dt.	57,00	57,00
Codename Joeman	88,00	88,00	Saint Dragon dt.	59,80	59,80
Conquest of Camelot dt.	84,00	84,00	Sanshou dt.	57,00	57,00
Corruption dt.	59,80	59,80	Secret of Silver Blades	66,50	
Cougar Force dt.	49,90	49,90	Saga Master Mix dt. (5 Sp.)	57,50	57,50
Crime does not pay dt.	59,50	59,50	Search for the King dt.	69,80	
Crown dt.	56,00	56,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Cyberclay dt.	59,50	59,50	Sim City dt.	67,00	67,00
Dick Tracy dt.	59,50	59,50	Simulacra dt.	58,00	58,00
Dinosaurs dt.	51,90	51,90	Snake & i Beed 2 (T-Shirt)	77,00	
Disintegration dt.	56,50	56,50	Snake Warriors dt.	57,90	57,90
Dragon Breed	59,80	59,80	Shock Wave	59,50	
Dragonflight dt.	69,80	69,80	Silent Service dt.	59,80	59,80
Dragon's Breath dt.	69,50		Snowstrike dt.	59,00	59,00
Dragon's Lair 2 dt.	99,90		Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Dragon Strike	74,00		Soccer Maria dt.	57,50	57,50
Duck Tales dt.	60,90	60,90	Splendid 2 dt.	59,80	59,80
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,90	59,90	Spellbound dt.	48,50	48,50
Elvira-Mistress of Dark (DV)	59,00	59,00	Spiralizer Worlds dt.	59,80	59,80
Emlyn Hughes int. Soccer dt.	56,50	56,50	Sporting Gold fr. Epyx dt.	57,00	57,00
Epic dt.	59,50	59,50	Spy Who Loved Me dt.	47,80	47,80
Estimate 1st dt. H. Monster	46,00	46,00	Stratego dt.	59,80	59,80
Exile dt.	59,50	59,50	Strider 2	57,50	57,50
Exterminator dt.	57,00	57,00	Stryx dt. Anleitung	48,00	48,00
Fatal Heritage kpl. dt.	67,90	67,90	Stunt Car Racer dt.	57,50	57,50
F-16 Combat Pilot dt.	65,50		Supreme-Challenge (5 Sp.) dt.	59,90	
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	SWIV dt.	62,00	62,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Sword of the Samurai dt.	59,50	59,50
F-29 Raptor dt.	57,00	57,00	Team Suzuki dt.	58,00	58,00
Final Battle dt.	59,90	59,90	Team Yankee kpl. dt.	69,50	69,50
Final Conflict dt. Ani.	62,50	62,50	Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
Final (5 Spiele) dt.	57,00	57,00	Their Finest Hour (8 of 8) dt.	69,50	69,50
Five & Forpe 2 dt.	59,80	59,80	The Break dt.	59,50	59,50
First Year Vol. 1 dt. (4 Sp.)	54,80	54,80	Time Machine dt.	59,80	59,80
Firmos Quest dt.	46,50	46,50	Time Soldier	62,90	62,90
Football-Simulation dt.	46,00	46,00	Time Warp-Dragon's Lair 2 dt.	76,00	76,00
Full Blast (6 Spiele) dt.	72,50	72,50	Total Recall dt.	59,80	59,80
Full Metal Helmet dt.	64,90	64,90	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Future Basketball dt.	59,80	59,80	Trans World dt.	59,50	59,50
Future Wars dt.	58,00	58,00	Turkman II dt. Anleitung	59,50	
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	TV Sports Basketball dt.	67,50	
Gazza 2 dt.	57,50	57,50	U.S. 2 dt.	67,50	67,50
Genshin dt.	59,00	59,00	Unendliche Geschichte 2 dt.	68,50	
Genghis Khan dt.	76,50		Unreal dt.	74,50	
Gunsip dt.	59,80	59,80	USS John Young Spezial dt.	48,50	48,50
Hard Drive II dt.	58,00	58,00	Vampire dt.	57,50	57,50
Harpoon dt.	72,50		Viking Child 2	65,80	
High Energy dt. (5 Spiele)	68,50		Voodoo Nightmare dt.	59,50	59,50
Home Zirkus P.T. Crypt dt.	59,80	59,80	Wanted dt.	59,80	59,80
Imodium dt.	65,30	65,30	Walters dt.	57,00	57,00
Indiana Jones kpl. dt.	64,90	64,90	Wend Phazer	69,00	
Insects in Space dt.	56,30	56,30	Wild West World kpl. dt.	62,50	
International 3 D Tennis	59,80	59,80	Wings (1 MB od. 512 KB) dt.	69,00	
Internat. Soccer Chak. dt.	57,00	57,00	Wings of Death dt.	59,50	59,50
Invest dt.	53,00	53,00	World Champ. Boxing dt.	47,50	47,50
Island dt.	59,80		World Champ. Ship Sizing dt.	59,80	
It came from the Desert (1 MB) dt.	69,80		Wolfpack dt. (1 MB)	69,50	69,50
James Bond Under Agent dt.	57,50	57,50	Wonderland kpl. dt. (1 MB)	72,50	72,50
Khalid kpl. dt.	64,90	64,90	Wraith of Death dt.	63,00	63,00
Kick Off 2 dt.	59,50	59,50			
Killing Game Snow dt.	56,50	56,50			
King's Quest 4 dt.	83,00	83,00			
Klar dt.	46,00	46,00			
Lensare Soft Larry 2	82,00	82,00			
Lemmings dt.	57,00	57,00			
Lithia kpl. dt.	57,00	57,00			
Light Corridor dt.	57,00	57,00			
Lion's Challenge dt.	52,00	52,00			
Lips dt.	59,00	59,00			
Lipom komplett deutsch	71,50	71,50			
Lipom dt.	49,50	49,50			
Lords of Deceit dt.	59,50	59,50			
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00			
Lufas Sport Turbo Challenge	59,50	59,50			
M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00			
Melmac Mansion dt.	64,90	64,90			
Monkey Island dt.	66,50	66,50			
Mean Streets kpl. dt.	59,80	59,80			
Midnighter dt.	61,50	61,50			
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00			
MIG 29 Fulcrum dt.	77,00	77,00			
Might & Magic 2	69,80				
Mighty Bombjack dt.	57,00	57,00			

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 3,50 Post-Nachnahme 6,50 Ausland Vorkasse 9,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 082 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-22 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, C-64, PC, Lynx, Gameboy)
Auf Wunsch Sicherheitskarton + 1,50 DM

dings sehr viele gute Spiele (Deine 10 Prozent seien mal dahingestellt) nur mit 1MB laufen, ist schließlich nicht auf unserem Mist gewachsen. Da aber eine Speichererweiterung heutzutage nur noch um die 80 Märker kostet, bist sicher auch Du bald bei 100 Prozent der tollen Games live dabei! Und zum Thema „journalistische Pflicht“: Der Index ist als Suchhilfe für den entsprechenden Test gedacht. Wir sind sogar der Meinung, daß ein Red. Urteil ohne den dazugehörigen Text gegen alle journalistischen Pflichten verstößt – das eine ist ohne das andere eben nur die Hälfte wert.

Kettenreaktion

Also, das ist ja wohl eine gewaltige Frechheit! In AJ 1/91 schrieb Euer Oberklugsch... (dieses Wort ist mir zu ordinär; in Euer Schundblatt würde es allerdings hervorragend passen) Max einen grandiosen Testbericht über das „Erste Sahn“-Spiel Elvira. Ein Satz dieses mir sehr unsympathischen Redakteurs (sowas können eh nur Männer schreiben) brachte mich so aus der Fassung, daß ich Euer Schmierblatt in Millionen Teile (naja, vielleicht waren's auch nur ein paar hunderttausend) zerfetzte und meinen Schreibtisch mit einem gekonnten Karateschlag entzweihackte (ehrlich!). Hier nun der besagte Satz:

Aber Damen verspäten sich halt gelegentlich ein wenig...

Auch meine 17- und 14-jährigen Brüder Hans und Alfred zerrissen sämtliche Amiga Joker Hefte, die sie hatten! Am Abend gab es bei uns im Garten ein großes Lagerfeuer aus Amiga Joker Papierschnipseln. Und, stellt Euch vor, dieses Feuer setzte unser Nachbarhaus in Brand! Sieben Familien wurden obdachlos, zwei starben. Es entstand ein Schaden von umgerechnet 1 Million DM. Alle unsere Sparsbücher sind natürlich draufgegangen, und unsere

Wohnung besitzen wir auch nicht mehr (wir wohnen jetzt in Hundehütten). Aber wenn es nur das wäre: Meine 2-monatige Schwester starb an Unterernährung. Muß sowas sein? Nur wegen Eurer Blödsinn! Doch das ist noch lange nicht alles. Meine Eltern heulten sich zu Tode, woraufhin mein 14-jähriger Bruder Selbstmord beging und meine Oma der Herzschlag traf. Opa hängte sich auf, denn ohne Oma ist er aufgeschmissen.

Na, wie fühlt Ihr Euch jetzt? Fröstelt Euch schon? Ob ja oder nein – meine Zukunft ist ruiniert! Ich muß meinen 5-jährigen Bruder versorgen, mein 17-jähriger Bruder liegt im Koma (Unterernährung), und ich wiege auch nur mehr ganze 25 Kilogramm. Das einzige, das ich auf dieser Welt außer meinen Brüdern noch habe, ist eine Unterhose, ein Unterhemdchen, 52 Schilling, eine Hundehütte und Todeskummer!

Mein letzter Wunsch auf Erden ist nun: Drückt diesen Brief ab, damit alle Leser sehen, welche Auswirkungen Eure Schandtät allen Damen gegenüber gehabt hat. Ich hasse Euch, ich bin ruiniert, Ihr seid an allem schuld... klagt uns Isolde Arzt aus Linz an

Meine Güte, wegen der paar kleinen Mißgeschicke machst Du so ein Theater? Als Max den Brief gelesen hatte, bekam er zunächst Atemlähmung, gefolgt von einem Ohnmachtsanfall (nicht so tragisch). Auf dem Weg ins Krankenhaus kam es zu einer Massenkarambolage mit einem Sachschaden von exakt 8999936778 Mark und 47 Pfennigen (halb so wild). Im Hospital angekommen, kam Max wieder zu sich, erinnerte sich an Deinen Brief und brüllte los wie ein Stier, wodurch alle Infusionsflaschen auf der Intensivstation zu Bruch gingen. Die Sache kostete 11 Menschenleben (Oberschwester Hildegard, die sich drei Tage später aus dem Fenster stürzte, nicht

mitgerechnet!), aber auch damit werden wir fertig. Nur, daß Du die schönen Joker-Hefte zerrissen hast – das können wir Dir beim besten Willen nicht verzeihen!

Majestäts-beleidigung

Es spricht (nein, es schreibt) nun zu Euch einer der vielen sterbenden, veralteten, zurückgebliebenen C 64-Fans. Wie ein 64er-Männchen dazu kommt, Euch zu schreiben? Naja, ein Kumpel von mir (hey Arne) ist ein regelmäßiger Leser von Eurem Joker, und aus reiner Langeweile (im Chemieunterricht) habe ich vor rund einem Jahr mal reingeschaut. Seitdem ist in Chemie Lesestunde! So, nun der Lobeshymnenteil:

Ein dickes Lob (ein noch dickeres, sozusagen ein fettes Lob). Eure Zeitschrift ist die witzigste Journaille, die mir je unter die Finger gekommen ist. Eure Tests und Kommentare zu den Leserbriefen zu lesen, ist ein himmlisches Vergnügen! Ihr könntet ja so nebenbei mal eine Satirezeitschrift eröffnen. Aber genug der Laudatio!

Was Ihr da in AJ 3/91 so über den lieben guten C 64 verzapft habt, ist ja die reinste Gotteslästerung (Amen!). Wie kann man behaupten, daß der Stern des 64ers im Sinken wäre? Wie kann man auf Seite 56 behaupten, daß der (liebe gute) C 64 „Out“ ist und nicht mal als Zweitgerät taugt – stattdessen wird ein Gameboy (iiiih) empfohlen. Wie kann man nur...??!!

beschwert sich Ilja Langkau aus Berlin

Rückblickend wissen wir auch nicht mehr genau, wie wir konnten – irgendwie ging's halt. Nach so viel Lob sind wir aber ganz zerknirscht und können uns überhaupt nicht mehr vorstellen, welcher Teufel uns damals wohl geritten hat, Deinen geliebten Brotkasten die ihm zustehende Heiligspre-

chung zu verweigern. Deshalb gleich zwei Bitten an Dich:

1) Kauf Dir endlich einen Amiga, dann kann sowas nicht mehr vorkommen.

2) Wie wär's mit einem Abo und der Nachbestellung sämtlicher Hefte? So wärst Du auch für Mathe, Physik, Englisch und mindestens noch Erdkunde bestens gerüstet...!

Minderwertigkeitskomplex

Also, ich will hier wirklich nicht anfangen, Euch zu loben, ich traue mich seit AJ 1/91 kaum noch was zu sagen. Ich habe nämlich echte Minderwertigkeitskomplexe bekommen! Was heißt denn hier überhaupt „sadistische Girl-Seite“ und „Brigitta soll mehr Platz für Werbung machen“ und „Frauen in die Küche“? Lieber Sven Michael, ich finde es eigentlich eine sehr gute Idee vom AJ, daß endlich mal jemand an die armen, vernachlässigten, weiblichen Computer-Freaks denkt (mal abgesehen davon, daß an der Girl-Seite noch gearbeitet werden muß). Sven hat anscheinend überhaupt keine Wertschätzung dafür, daß Mädchen so was Artfremdes wie einen Computer anfassen... schreibt uns Nataly Zülch aus Kassel

Jawollo Nataly, zeig's den Chauvis! Männer an den Herd, Frauen an den Computer, und Brigitta auf die Girl-Seite – schon damit sie noch ein bißchen dran feilen kann.

Manta-Blues

In meinem ersten Brief an Euch habe ich massenweise Fehler gemacht. Erstens habe ich vergessen, Euch tierisch viel Lob dazuschreiben, und dann (ich Idiot) das Rückporto – naja, es war mein erster Liebes...äh Leserbrief. Ich glaube, ich habe mir Uschis Foto zu lange angeguckt.

So, nun das vergessene Lob: Ey Mann ey, echt stark, ey,

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre 1989 und 1990 nun in einer

COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum

halben Preis angeboten!

Wirklich!!

SIM CITY & POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt BOMICO gemeinsam auf den Markt.

Natürlich mit deutscher Anleitung!!!

Sim City ist pures Gift! Schon der erste Kontakt mit der komplexen Städte-Simulation macht hochgradig süchtig!

(Amiga Joker 1/90)

Sim City träge seinen Ruf als Klassiker zu Recht!

(Amiga Joker Sonderheft)

Populous – ein Senkrechstarter, wie er im Buche steht. Wer den göttlichen Machtkampf nicht besitzt, hat einiges verpaßt.

(Amiga Joker 1/90)

DECOM

COMPUTER+VIDEOGAMES

TELEFON 0 22 05 / 66 24 - FAX: 0 22 05 / 8 16 49

Neuheiten Neuheiten Neuheiten Neuheiten Neuheiten Neuheiten

AMIGA			AMIGA		
Titel	Genre	Preis	Titel	Genre	Preis
A.T.E.	Sim	59,90	Pick n Pile	Ges	68,90
Atomino	Str	59,90	Powermonger	Str	74,90
A.D.S.	Sim	72,90	Super Cars 2	Act	64,90
B.A.T.	Adv	72,90	Ski or Die	Adv	69,90
Battle Comm.	Sim	69,90	UMS 2	Str	74,90
Betrayal	Adv	72,90	White Death	Sim	74,90
Bards Tale 3	Adv	69,90	Wrath of Demon	Adv	74,90
Das Boot	Sim	79,90			
Duck Tales	Act	64,90	Super Super Sonderpreis		
Elvira	Adv	74,90	Archipelagos	Adv	15,--
Eye of Behol.	Adv	74,90	Art of Chees	Adv	20,--
Hill Street B.	Adv	48,90	Backlash	Act	20,--
Jup. Master.D	Act	59,90	Bad Company	Act	15,--
Larry Triple	Sam	95,90	Bomb Jack	Act	35,--
Lemmings	Str	59,90	Buggy Boy	Act	35,--
M1 Tank Pl.	Sim	75,90	Conflict	Str	20,--
Maupiti Isl.	Adv	72,90	Fantasy W Dizzy	Act	30,--
Mig 29 Fulc.	Sim	89,90	Gauntlet 2	Act	35,--
Monkey Isl.	Adv	68,90	IHP. Mission 2	Act	35,--
Monster Pack	Sam	64,90	Last Ninja 2	Act	35,--
N.A.M.	Str	74,90	Little. Com. P.	Act	20,--
Ninja Remix	Act	82,90	Meganooid	Act	20,--
Obitus	Adv	84,90	Mike T. Magic	Act	20,--
On the Road	Sim	69,90	North S. Inf.	Act	40,--
Ooops Up	Act	54,90	On Safari	Act	20,--
Panza Kick B	Spo	74,90	Thunderblade	Act	30,--
PGA Tour Golf	Sim	69,90	Pro Tennis	Spo	20,--
P. of Radiance	Adv	64,90			

Angebote des Monats Mai

Amiga Mouse	50,--
Trackball	85,--
Speichererweiterung A 500	120,--
Laufwerk 3.5 Z	169,--
Competition Pro trans	28,--
A 500 Baseboard	299,--
Supra Ram 8MB best. 0MB	339,--
Supra Ram 8MB best. 2MB	449,--
Kickstart Umschaltplatine	94,--

Weitere Hardware auf Anfrage

Öffnungszeiten

Montag bis Freitag 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr Tel.: 0 22 05 / 66 24
Preisliste für Amiga, Sega Mega Drive, Nintendo Gameboy und C 64 gegen einen frankierten Rückumschlag.

Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Haftung

Versand: Post NN

Schriftliche Bestellung an: **DECOM GBR C + V Games**
Pestalozziweg 40
5064 Rösrath

ey, boah ey, Mann, ey echt goil, ey...

Damit das klar ist: ich fahre keinen Manta, habe keine Spiegelbrille, und meine Freundin ist keine Friseurin. Außerdem halte ich beim Fahren nie den Unterarm raus (sondern immer den ganzen Arm, hehe, hüstel, ähem). Meine Briefe sind immer entweder hirnrissig oder lang - hoffen wir gemeinsam, daß dieser lang wird...

Hey Brork, laß Dich von hinter Dimpfel-Mösenhausen lebenden Tiefenbachern nicht übers Ohr hauen. So ein Amiga kann einiges mehr: man kann ihn tiefer legen, verbreitern und schneller...

Ich glaub, ich komm vom Thema ab. Manchmal schaue ich in meine älteren AJs und stelle mit Erschrecken fest, daß immer mehr die Girl-Seite weghaben wollen. Ich finde das nicht gut, Brigittas Bericht über die Golf-Krise in AJ 3/91 hat mir SEHR gut gefallen! Achja, noch etwas: In derselben Ausgabe war der Test zu Duck Tales, sofort schlug ich den Joker zu und durchstöberte meine Diskettenbox - und da war es! Was war los mit Euch? Die Disks stehen schon eine ganze Zeitlang bei mir rum.

Anonsten habe ich noch zwei Fragen: Was ist mit dem Test zu Test Drive III, und wann kommt Rings of Medusa II?

will Dirk Müller aus Köln wissen.

Ey Mann, echt scharf, daß Du uns nochmal schreibst, Alter! Auch Brigitta findet es total goil, ey, daß Du Dir ihre Story reingezogen hast und sie Dir gefallen hat. Das gleiche gilt auch für die andere Tussi; Uschi fährt voll drauf ab, daß Du auf ihr Foto abgefahren bist. Jetzt volle Sahne zu Deinen Questions: Keinen Schimmer, ey, was für'n "Duck Tales" Du daheim hast, der Test war jedenfalls brandheiß, ey!! "Test Drive III" gib's immer noch nicht für unsere geliebte Blech-Schnecke und "Rings of Me-

dusa II" kommt in den nächsten ein, zwei Monaten.

Übrigens: Aufgrund Deines und unseres Schreibstils sollten wir uns vielleicht gemeinsam einen Manta zulegen - die Friseurin kommt dann von alleine...

Böse Händler?

Der Grund meines Schreibens sind die Softwarehändler, die bei Euch werben. Bei so manchem Händler finde ich unter den Angeboten für den Amiga Spiele, die überhaupt nicht für den Amiga erscheinen (z.B. Lightspeed, Silent Service II usw.). Meine Frage an diese Händler: Muß das sein? Ihr macht vielen Spielefans nur unnötig Hoffnung auf Programme, die es niemals für unsere Freundin geben wird.

Zweites Problem mit den Händlern: Warum bewirbt Ihr Programme, die zwar vom PC auf den Amiga umgesetzt werden, von denen aber noch keiner genau weiß, wann sie erscheinen? Man nehme z.B. Wing Commander, 4D Sports Boxing, Red Baron. Wie wäre es, wenn Ihr nur solche Spiele inseriert, die Ihr auch gleich verschicken könnt? Glaubt mir, ich warte schon seit ca. 6 Wochen auf Games wie Epic, 4D Sports Boxing oder Star Trek 5, und ich finde es gar nicht lustig, ständig bei meinem Händler anzurufen und zu fragen, wo meine bestellten Spiele bleiben! Letztens habe ich bei allen in AJ 3/91 inserierenden Händlern angerufen und nach dem Spiel Epic gefragt. Ich wußte, daß es unmöglich vor April fertig wird, aber was erzählen mir die lieben Händler? Die Antworten reichten von „in den nächsten Tagen“ bis „Ende März“. Einer sagte mir sogar wörtlich: „Epic? Natürlich, das haben wir da! Geben Sie uns Ihre Adresse, wir schicken es sofort los!“. Muß wohl ein Zauberer sein...

Jedenfalls hoffe ich, daß die Händler mal über ihre Geschäftspraktiken nachdenken und daß mir der Joker

vielleicht beantworten kann, wann denn nun Epic, Wing Commander und 4D Sports Boxing tatsächlich für den Amiga erscheinen. schreibt uns Michael Schmidt aus Hannover

Natürlich gibt es schwarze Schafe unter den Anbietern, und natürlich passieren hin und wieder ganz einfach Fehler, aber dennoch wollen wir an dieser Stelle mal eine Lanze für unsere Inserenten brechen: Sicher ist es unschön, wenn Programme beworben werden, die dann nicht rechtzeitig erhältlich sind. Aber auch die Händler freut es nicht gerade, wenn sie ihre Kunden vertrösten müssen, zumal sie an dem unerfreulichen Zustand (meist) völlig unschuldig sind! Normalerweise verlassen sich die Anbieter halt auf die Erscheinungsdaten, die ihnen von den Herstellern und Distributoren angegeben werden – die stimmen zwar häufig nicht (hier eine Verzögerung, dort eine Verzögerung), aber was hilft's? Würden nur jene Games inseriert, die bereits auf Lager sind, so wären die Inserate oft hoffnungslos veraltet. Schließlich vergehen von der Gestaltung einer Anzeige bis zu ihrem Erscheinen im Heft notgedrungen mindestens vier Wochen! Sei also ein bißchen nachsichtig mit den Jungs und auch mit uns – wir können Dir nämlich leider auch noch nicht so ganz genau sagen, wann die von Dir herbeigesehten Amiga-versionen vorliegen.

Kommentar

Was in Eurer letzten Ausgabe wieder für Mist drinsteht! Wettbewerb – daß ich nicht lache! Reiner (oder Rainer oder Reinhardt?) Betrug, ja-woll! Die Preise bei Eurem Aprilscherz-Rätsel gibt es gar nicht. Es gibt schließlich auch keine Lösung! Es kommt mir überhaupt kein Test spanisch vor, die sind alle deutsch – auch wenn das mein Deutschlehrer vielleicht anders sieht. Und überhaupt, ich... ah, Larry VI, na endlich! Ihr habt aber

Teil 5 gar nicht getestet. Holt Ihr hoffentlich nach, oder?! Wieso ist das Game denn noch teurer als die letzten? Netten Hund habt Ihr da, ich hoffe, daß Vieh frißt auch die Rechnungen auf... Na, das haben wir gerne: Jetzt wo ich Railroad Tai-cun auf dem Peze habe, erscheint es auf dem Schlam-miga! Sauerei!!

Schon wieder ein neues Foto von Brickett, Birgit, Bier-Gitta, Brigitta (jetzt hab' ich's). Schöne Grüße auch! Gibt es Pork's Blood nur bei C & A oder auch bei Aldi? Und woher soll ich tasmanische Drachmen bekommen? Auf der Bank sagen sie, die dort beheimateten tasmanischen Teufel hätten den ganzen Bestand zerfetzt!

Ihr habt doch nicht etwa „Wetten daß“ gesehen?? Leute, Ihr seid ja richtig schnell!

Euer Neuzugang namens „netter Schreck“ hat sich gut eingelebt, der Bericht über Feler von die Schpilevirmen wahr ächt suppen-gud!

Was hackt ihr denn auf der Workbench herum? Vier Farben sind doch besser als zwei! Außerdem ist das Programm unglaublich praktisch – wozu z.B. noch die Mühe, den Taschenrechner aus der Schublade zu holen, wenn man nur die Diskette aus der Box nehmen und in die Floppy stecken (Compi vorher einschalten) muß, um dann nach ca. 2 Minuten nacheinander mehrere Icons anklicken zu dürfen, um nach weiteren 2 Minuten schon den digitalen Taschenrechner vor sich zu haben, mit dessen Hilfe man die kompliziertesten Rechnungen in wenigen Minuten ausführen kann! Ich meine, da kann man doch getrost auf die restlichen Farben verzichten, oder?

Zuletzt noch ein fachmännischer Rat: Die Hündin ist nicht etwa dank dem Joker so intelligent, Eure Entwürfe zu zerfetzen, nein, sie ist nur sauer, daß Ihr ihr ihren Platz in der Hundehütte streitig macht...

philosophiert Alex Schläu aus Eschborn

Wir verkaufen Software – nicht Verpackungen!

AMIGA * AMIGA * AMIGA

MEGAMIGHTY INTRO DESIGNER

Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, eigene IFF-Grafiken, Sprites, Zeichensätze und Musiken zu einem tollen Vorspann zu kombinieren. Näheres siehe Testberichte asm 04.91, Amiga Joker 01.91, Amiga Special 10.90

Bestell-Nr.: MID

34,90 DM

CREATE A SHAPE V2.0

Wollten Sie schon immer professionell Animationen und Grafiken erstellen, um diese in eigene Programme einzubinden? Dann ist CAS das richtige Werkzeug für Sie! Näheres siehe Testbericht asm 03.91.

Bestell-Nr.: CAS

69,90 DM

TWINTRIS

Endlich erhältlich – der garantierte Spielspaß für bis zu 9 Spielern. Näheres siehe Testberichte asm 11.90, Amiga Special 10.90, Amiga Dos 12.90.

Bestell-Nr.: TW

39,90 DM

BIG VIC

Grafiken einfach vom Amiga zum C64 konvertieren. Speicherung mit Spezialkabel direkt auf die 1541. Es kann von fast allen Amiga-Grafik-Formaten in alle gängigen C64-Grafik-Formate und umgekehrt gewandelt werden. Kabel auch erhältlich.

Bestell-Nr.: BV OK (ohne Kabel)

49,90 DM

C64/128 * C64/128 * C64/128

DISK MAG CREATOR

Mit dem DMC wird jeder noch so Unerfahrene in die Lage versetzt, sich eigene und individuelle Disketten-Zeitschriften zu kreieren. Bis zu 150 Berichte oder Programme können durch den DMC verwaltet werden.

Bestell-Nr.: DMC

24,90 DM

Public Domain * Public Domain

226 PD-Disketten für den C64/128 und 60 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

**Digital
Marketing**
Software - Werbung - Drucke

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven 2

☎ (0 24 35)

20 86, 12 95, 4 28

Damit wir in der Flut Deiner Kommentare das Wesentliche nicht aus den Augen verlieren (obwohl: bis jetzt haben wir's noch nichtmal gefunden...) wollen wir die Sache schön der Reihe nach angehen:

1) „Larry VI“ ist nur deshalb so teuer, weil von den 1.119,- DM genau 500 Mäuse an die Grauen Panther und weitere 500 an das staatliche Altenheim Fuhlsbüttel gehen. Eigentlich kostet das Game also keinen Pfennig mehr als die Vorgänger!

2) Am liebsten frißt der Hund Leserbriefe, am allerliebsten die eines gewissen Herrn Schlaw.

3) Was kaufte Dir auch so nen Peze?

4) Gribbitta läßt Dich auch schön grüßen!

5) Was soll's: Wenn es Dir zuviel Mühe ist, einen Abstecker nach Tasmanien und anschließend zu C & A zu machen, hast Du ein Game wie „Pork's Blood“ ohnehin nicht verdient!

6) Wer hat je behauptet, wir wären nicht schnell, hä?

7) Was für Fela?

8) Wo Du Recht hast, hast Du Recht – Workbench ist in Wahrheit natürlich super, aber Du weißt ja, wie schlampig wir immer testen...

9) Nein, nein, der Köter ist von jeher sehr intelligent! Vor kurzem hat er uns ein Schreiben geschickt und eine Mieterhöhung für die Hundehütte angekündigt. Das alleine wäre ja noch nicht so clever, aber das Vieh kassiert jetzt schon Wuchermieten!!!

Pazifismus?

Liebe Brigitta, was ist nur aus Dir geworden? Normalerweise ist die Girl-Seite ja auch für Nicht-Girls recht

interessant, aber was sagt man dazu? Ich, als unschuldiger Durchschnittsjokerleser schlage das Heft auf, es ist, wie immer, relativ gut, blättere weiter, komme schließlich zur Girl-Seite, lese sie und falle in Ohnmacht! Ich dachte immer, der Joker sei ein normales Computermagazin und keine Pazifistenbroschüre. Aber wenn ich höre, daß man sich zusätzliche Gedanken über Gewalt in Computerspielen machen sollte, dann kann man doch förmlich zu viel kriegen. Apropos: Brigitta, falls Du es noch nicht bemerkt haben solltest, Nuclear War ist eine Satire!

Und zu den Flugsimulationen: Welchem normalen Computerspieler würde es schon Spaß machen, mit seinem Jet in Frankfurt zu starten, ein paar Stunden gar nichts zu machen und dann in New York wieder zu landen? Wo bleibt da die Action? Aber zurück zum Thema: Bitte informiert mich früh genug, falls Ihr ein paar Tage Extraurlaub machen wollt, so auf die Tour „Unsere Redaktion streikt für den Frieden“ oder falls Ihr den AJ in Pseudo-Hippi & Blumenkind Joker umbenennen wollt... soweit die Meinung von Malte Bartels aus Bad Münden

Mal ehrlich: Über Deinen Brief haben wir uns mehr geärgert als über die böseste Kritik. Warum? Weil Du mit solchen Ansichten genau jenen Leuten Recht gibst, die über die ach so brutalen Computerspiele schimpfen und nach Zensur schreien! Klar ist „Nuclear War“ angeblich eine Satire, aber das

ist doch nur Augenwischerei, um ein offensichtlich mieses Spiel zu verkaufen – oder kannst Du uns sagen, was an diesem Game satirisch sein soll? Außerdem: Satire hin oder her, angesichts eines Krieges wie dem am Golf ist so ein Programm nur noch geschmacklos! Und wer das nicht weiß, oder kriegerische Simulationen mit dem Argument verteidigt, friedliche wären langweilig, der hat nach unserer Ansicht nicht viel kapiert – sorry. Gerade wir gelten ja nun wirklich nicht als zimperlich, aber jeder hier in der Redaktion steht voll hinter dem, was Brigitta zum Thema angemerkt hat. Und Aktionen für den Frieden halten wir ebenfalls keineswegs für lächerlich – vermutlich WEIL wir zwischen einem Computerspiel und der Realität unterscheiden können...!

Rätselhafte Spielidee

Erstmal ein Lob, auf das Ihr stolz sein könnt: Das Cover vom April-Joker war echt super, die Tests waren hervorragend (jedenfalls die meisten), die Mailbox ist auch schwer in Ordnung, das Know How ist wichtig (aber zu klein), und die Preisausschreiben sind Wahnsinn. Allerdings sind wir der Meinung, daß die Bewertung manchmal etwas seltsam ist, besonders die Note für die Spielidee ist oft sehr rätselhaft. Beispielsweise SWIV – warum bekommt das 1001ste Ballerspiel dieser Art noch 70 Prozent? Auch bei den diversen Steinschiebereien ist uns die Bewertung der Spielidee oft schleierhaft...

schreiben Tobias Handke und Jan Rothstock aus Obernjesa

Gruß & Kuß für das nette Lob, wir können vor lauter Stolz kaum noch laufen! Schreiben klappt aber noch prima, deshalb hier unsere Stellungnahme zum Thema Spielidee: „SWIV“ hat 70 Prozent bekommen, weil es eben genau NICHT „das 1001ste Ballerspiel dieser Art“ ist. Im Gegenteil, hier wurden allerlei originelle und gute Ideen verwirklicht, die man in ansonsten vielleicht ähnlichen Games nicht findet. Und genau darum geht's auch bei Steinschiebereien: Eine gute Wertung für die Spielidee vergeben wir immer dann, wenn das Prinzip (innerhalb des Genres!) halbwegs neu und vor allem unterhaltsam ist. Einverstanden?

Vorbei und Vergessen...

...könnt Ihr jetzt sagen und auf die nächste Mailbox warten. Wenn die Warterei aber wirklich spannend sein soll, dann solltet Ihr uns noch heute Eure Kritiken (buh), Anregungen (jaja) und Lobhudeleien (yeahh!) schicken – vielleicht ist Euer Beitrag dann ja schon im nächsten Heft dabei? Ansonsten bekommt Ihr persönlich von uns Antwort, auch bei der Lösung von Problemen sind wir gerne behilflich – sofern Ihr nicht vergeßt, RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) beizulegen!

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 500 512 K 159,-

512 K Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl., eig. Herst. 1 Jahr Garantie, ab Lager

1037A 3,5" 209,-

ext. 3,5" NEC Lfwk., abschaltbar, Metallgehäuse, 1 Jahr Garantie, Bus + 15,-, eig. Herstell.

A 2000 66 MB 899,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckt auch FFS, PC, AT, 31 MB-Version 609,-

EIZO 9060 SZ

14" Colormultisync, 820x620, 0,28 dots, strahlungsarm, voll entspiegelt, Amiga Test: sehr gut, anschlussfertig

ASSS 95,-

2-Stereoboxen, eingeh. Verstärker, Lautstärke regelbar, abschaltbar, für alle Multisyncs, z.B. Eizo 9060 SZ

Ram-erweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Ram Chips einzeln! Tagespreis
A 2000 8 MB Erw., 0 KB best. DM 398,-, 2 MB best. Tagespreis
A 2000 Int. NEC 1036A inkl. Einbaumat., dtsh. Anl. DM 229,-,
EIZO 9060 SZ / 9070 SZ + Zubehör ab Lager lieferbar!
A 3000 Ramchips im Zick/Zack Gehäuse ab Lager lieferbar!

Versand: UPS-NN o. Post-NN – Vorkasse + 7,-, Barvorkasse frei Haus, Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-Hard-, Softwareteile

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3-5,
Postfach 100248
5360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31-5 19 50

REIN
Elektronik

AHS

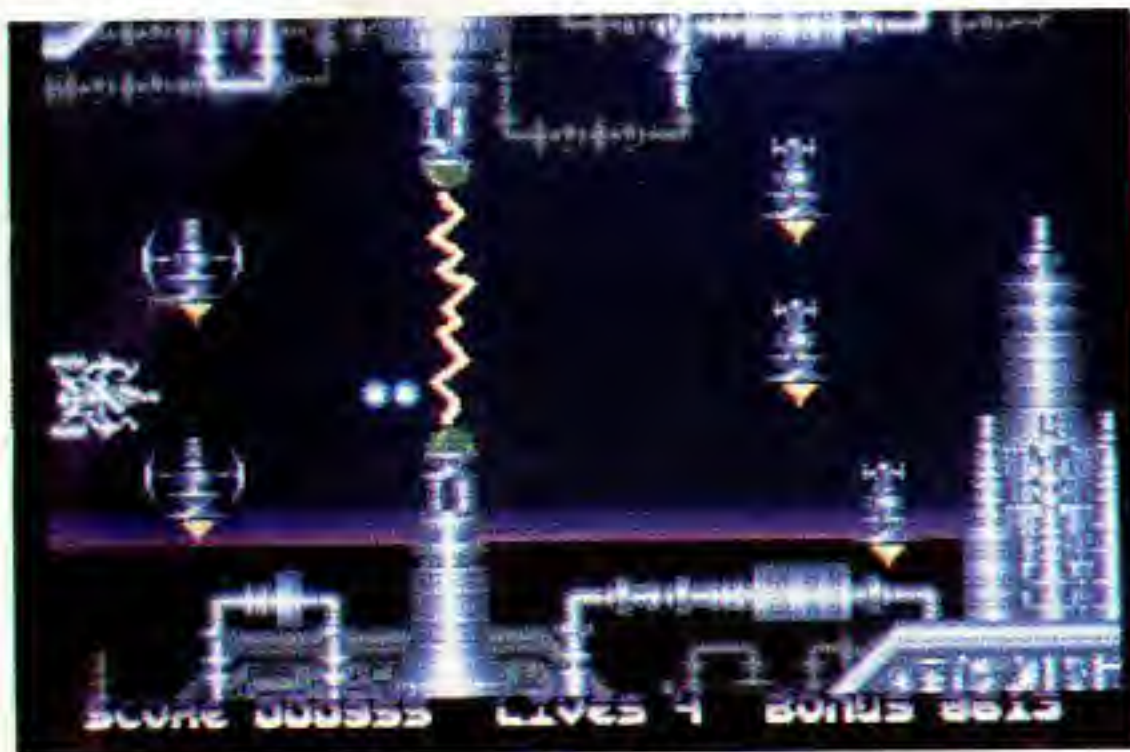
Ilyad

Bahnbrechende Spiele hat uns UBI Soft schon beschert, Games, die den Bildschirm aufglühen ließen und die Joystickkontakte zum Schmelzen brachten. Software vom Feinsten, Meisterwerke moderner Programmierkunst – nur dieses Spiel gehört leider nicht dazu...

Was den Zocker hier erwartet, ist nämlich bloß die übliche Durchschnitts-Ballerware, wie sie uns seit „R-Type“ mit schöner Regelmäßigkeit immer wieder mal serviert wird. Man kämpft sich also mit einem kleinen Raumschiff von links nach rechts über den Screen und wird dabei ununterbrochen von todesverachtenden Feinden angegriffen. Nun wäre an dem schlichten Spielprinzip ja eigentlich nichts auszusetzen, Games wie „X-Out“ oder „Z-Out“ haben gezeigt, daß sowas auch heute noch einen Höllenspaß machen kann. In den fünf Abschnitten von Ilyad steckt nur leider absolut nichts Neues, hier wird man einfach das Gefühl nicht los, alles schon mal gesehen zu haben – die Gegner, die Hintergrundlandschaften, einfach alles. Kein Wunder, wenn einem auch die

Vorgeschichte merkwürdig vertraut vorkommt: Baron Arkhon, ein finsterner Tyrann (ja, ehrlich!), hat mit Hilfe einer Zeitmaschine die Weltherrschaft errungen (toll!). Der Spieler ist Anführer einer Rebellengruppe und muß mit seinem Raumschiff in den Stützpunkt des bösen Barons eindringen und alles wieder in Ordnung bringen (unglaublich!). Ob Vorgeschichte oder Spiel, wir haben es hier also mit hochkarätiger Dutzendware zu tun: Die Gegner haben Standardgröße, Standardaussehen und eine Standardbewaffnung. Das eigene Raumschiff ähnelt einer plattgewalzten Ratte, und die Hintergründe bestehen aus einer Ancinanderreihung sehr ähnlicher Techno-Landschaften. Auch der eigentliche Feindflug hat keinerlei spektakuläre Vorkommnisse zu bieten. Außer den

Extrawaffen vielleicht, davon gibt's hier ziemlich viele – Speedups, Laser, Flammenwerfer, Raketen, Sideshots und Dreifachschüsse aller Arten. Und noch ein erfreuliches Feature soll nicht verschwiegen werden: Sobald der erste Level geschafft ist, darf man es sich aussuchen, mit welchem der verbleibenden Abschnitte man weitermachen möchte. Die Frage ist nur, ob man unbedingt weitermachen will... Immerhin ist das Scrolling so gut wie perfekt, was man von der (furchtbar eintönigen) Farbwahl nun wirklich nicht behaupten kann. Manchmal läßt sich der blasse Vordergrund beim besten Willen nicht mehr vom blassen Hintergrund unterscheiden – und schon ist wieder eins der sechs Leben futsch! Die Steuerung selbst geht soweit in Ordnung, es gibt allerdings ein paar unfaire Stellen, wo auch der begnadetste Joystick-Künstler nicht lebend durchkommt. Die Musik ist sogar recht hübsch (und umfangreich), zum Ausgleich sind die Effekte wieder eher enttäuschend. Alles in allem ist Ilyad zwar nicht richtig schlecht, aber auch alles andere als richtig gut – am besten läßt sich das Game noch mit dem schönen Wörtchen „unscheinbar“ charakterisieren. Bleibt die Frage, wer sich diese graue Software-Maus tatsächlich in den heimischen Diskettenkäfig setzen möchte. Wir jedenfalls haben schon mehr als genug von dieser Sorte... (mm)



Da fliegt sie hin, die kleine graue Weltraummaus...



Ilyad

Grafik:	59%
Sound:	65%
Handhabung:	64%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	53%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: UBI Soft	
Genre: Action	

Spezialität: Dürftige deutsche Anleitung, Highscores werden nicht gesaved, Zeitlimit.

Kengi

Vier gewinnt noch lange nicht!

Der Amiga Joker meint:
Quadratisch, praktisch,
gut – mit Kengi macht
sogar das Verlieren
Spaß!

Beim neuen Tüftelstreich von Software 2000 ist Abwechslung angesagt, gibt es doch einen ganzen Rattenschwanz von Spielvarianten. Allen gemeinsam ist indes der Vater – „Vier gewinnt“.

Sohnemann bedient sich eines mehrstöckigen Würfels mit fünf Feldern Kantenlänge als Spielwiese. Zwei Spieler (einen kann der Compi übernehmen) setzen unter Zeitdruck abwechselnd ihre Steine, dargestellt von süßen Monsterchen, den Kengis eben. Es kann schon bald auf allen fünf Ebenen operiert werden, allerdings erst, sobald das entsprechende Feld auf der darunterliegenden Etage belegt ist!

Angestrebt werden vier Kengis in einer Reihe; natürlich kann man durch alle Ebenen bauen. Schon ein Zweier oder Dreier bringt Punkte, wer fünf in Folge schafft, heimst besonders viele Zähler ein (markierte Felder erhöhen ebenfalls das Konto). Zur besseren Übersicht wird am Screenrand die aktuelle Lage auf den fünf Etagen angezeigt. Wenn gewünscht, verschwindet automatisch jede fertige Viererreihe, dann purzeln die darüberhocken-

den Kengis je ein Stockwerk hinunter, was die Situation wieder völlig ändern kann. Wann und wie die Knochelei endet, darf man zu Beginn einstellen, aber Vorsicht: Gewonnen hat nicht automatisch der Vierer-Champ, sondern derjenige mit den meisten Punkten!

Die Grafik ist bunt und witzig, besonders die Animationen wissen zu gefallen; Intromelodie und FX klingen redlich und lassen sich abschalten. Auch die (Maus-) Steuerung erreicht problemlos OK-Niveau – genau wie das ganze spaßige Game! (jn)



Kengi

Grafik:	64%
Sound:	54%
Handhabung:	76%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Software 2000

Genre: Strategie

Spezialität: Highscores werden gesaved, eine Helpfunktion zeigt mögliche Kombinationen an. Poster sowie Kengi-Anhänger und -Aufkleber in der Packung.

International Ice Hockey

Eis & Schweiß

Jubel, Trubel, Eierkleid – endlich ein neues Eishockey-Game! Da stellt sich natürlich als erstes die Frage: kann es den bereits etwas betagten Platzhirschen „Wayne Gretzky Hockey“ ausstechen?

Auf den ersten Blick ist International Ice Hockey der auf Diskette gebannte Traum jedes Kufen-Fans: Die Sprites sind von ansehnlicher Größe, der Schiedsrichter taucht leibhaftig auf dem Eis auf, und zwischen den einzelnen Spielen kommentiert ein Fernsehreporter das Geschehen (mit Sprachausgabe). Auch sonst wird so einiges geboten – Zwei-Spieler-Modus, Zeitlupenwiederholungen von besonders gelungenen Szenen, Save-Option, etc.. Der gute Eindruck erfährt allerdings einen gehörigen Dämpfer, sobald es wirklich zur Sache geht: Viel zu oft stehen sich die Cracks selbst im Wege, wodurch Pässe oder gar Kombinationen über mehrere Stationen zur reinen Glückssache werden. Außerdem ist der Spielfeldausschnitt arg klein geraten, was natürlich zu Lasten der Übersichtlichkeit geht – da hilft auch das flüssige Scrolling nix.

Ihr ahnt es schon, der gute Wayne Gretzky braucht um den Klassenerhalt nicht zu bangen. Die Grafik sieht hier zwar recht ordentlich aus, aber leider bewegen sich die Spieler mit einer

Behäbigkeit, wie man sie von dem schnellen Sport nun wirklich nicht gewöhnt ist. Und auch die Soundeffekte hören sich nach allem möglichen an, bloß nicht nach Eishockey. Immerhin ist die Joysticksteuerung ganz O.K., auch wenn man sich an den (realistischen) „Glatteis-Verzögerungseffekt“ erst gewöhnen muß. Kein schlechtes Spiel also, aber auch kein besonders gutes. Und ganz gewiß kein Champion...

(C. Borgmeier/od)



International Ice Hockey

Grafik:	58%
Sound:	36%
Handhabung:	59%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	51%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Impulze

Genre: Sport

Spezialität: Kurze deutsche Anleitung, bis zu vier Mannschaften können abgespeichert werden.



MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

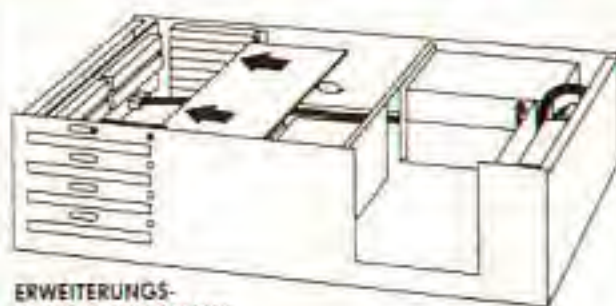


BODEGA BAY™ **MODULAR EXPANSION CONSOLE**

Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.



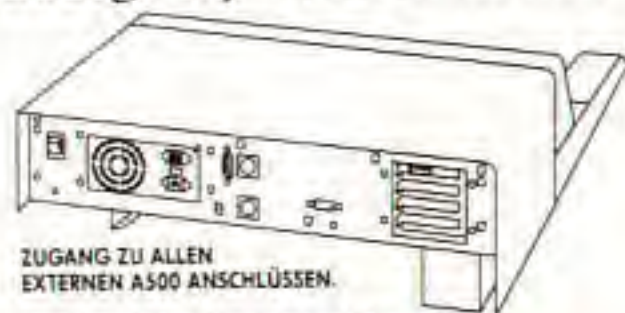
ERGONOMISCH
DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-
KARTEN BIETEN MEHR
LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100 – Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine

Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN
EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Ohne Festplatten, Monitor und Computer.



**EUROPEAN
TRADE
SUPPORT**

Tel.: 08124 / 76 77
FAX.: 08124 / 88 54
ETS, der Distributor
für California Access



Die Bitmap Brothers wissen, was sie ihrem guten Ruf schuldig sind – hier nach der Qualität zu fragen, ist schon fast eine Majestätsbeleidigung! Aber mit dem Werbeslogan einer bekannten Automarke könnten wir es mal versuchen: Ist das neue Game nun einfach himmlisch oder teuflisch gut?

GODS



Wer die Wahl hat, hat die Qual!



Der dicke Brocken ist übrigens der Held...

Im Grunde genommen ist Gods so eine Art Actionversion von „Cadaver“: Einerseits muß eine ganze Schar grausiger Gegner dahingemetzelt werden, andererseits gilt es aber auch ein paar ausgesprochen knackige Rätsel zu lösen, Schätze aufzusammeln und natürlich seine drei Bildschirmleben beisammenzuhalten. Als einer, der auszog, den Göttern das Fürchten zu lehren, marschiert man durch eine altertümliche Stadt, deren Architektur leicht griechisch angehaucht ist. Die beschwerliche Reise führt durch insgesamt vier riesige Level, die wiederum je drei umfangreiche Unterabschnitte enthalten. Dabei stößt der Held auf

jede Menge Plattformen und Leitern, Fallen, die mit Hebeln ausgeschaltet werden müssen, und Bonusräume wie Schatz- und Waffenkammern.

Der Amiga Joker meint:
 Gods ist eine echte Offenbarung für jeden Action-Fan!

Wie von den Bitmaps nicht anders zu erwarten, ist die Götterspeise ganz schön komplex: Beispielsweise gibt es zehn untereinander kombinierbare Waffenarten und fast zwanzig verschiedene Zaubertränke – für jedes Wehwechen eines. Auch rennen die Gegner in den höheren Leveln nicht

einfach stupide hin und her, sondern versuchen, das Spielfeld richtiggehend auszutricksen – durch Auflauern, Ausweichen oder Zusammenrotten. Außerdem paßt sich der Schwierigkeitsgrad automatisch den Leistungen des Joystick-Artisten an! Mit anderen Worten: Je mehr Monster einer umhaut, umso mehr kriegt er auch serviert. Dazu kommen noch diverse Kleinigkeiten, wie Shops zum Nachtanken von Energie und Waffen, wichtige Hinweise in einer Laufschrift am unteren Screenrand und „Überraschungs-Eier“, die sich nach dem Aufheben in Goldstücke oder auch mal eklige kleine Zombies verwandeln. Die Grafik ist bei alledem höchst beeindruckend, etwa das Beste aus „Xenon 2“ und „Cadaver“ als komplett neuartiger Remix. Sicher, wer ganz genau hinschaut, kann ein minimales Ruckeln beim Scrolling entdecken, und die NTSC-Streifen sind natürlich nicht zu übersehen. Aber über dem feinen Zeichenstil und den hübschen Animationen ist das sofort vergessen! Ein kleines bißchen enttäuschend ist der Titel-Soundtrack, Nation 12 war bei der Musik für „Speedball 2“ deutlich besser in Form. Dafür sind wiederum die Effekte absolut spitzenmäßig und tragen sehr viel zur dichten Atmosphäre des Games bei. Was die Handhabung angeht, so will sie erstmal erlernt sein, aber dann klappt alles vorzüglich – vom Gegner-Killen bis zum Inventory-Verwalten. Und über allem erstrahlt ein wahrhaft göttliches Gamedesign, das dieses Programm zu einem ebenbürtigen Konkurrenten für den aktuellen Platzhirschen „Turrican 2“ macht. Keine Frage: Spätestens mit Gods ist den Bitmap Brothers ein Ehrenplatz im Programmierer-Olymp sicher! (mm)



Gods

Grafik:	86%
Sound:	82%
Handhabung:	85%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	88%
Für Experten	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Renegade	
Genre: Action	



Spezialität: Spiel und Anleitung komplett in deutsch, Level-Paßwörter, Extra-disk zum Abspeichern der Highscores erforderlich.

Wie wird man ein Bitmap Bruder?

Interview mit Eric Matthews

Das Leben ist schon ungerecht: Die Namen großer Spiele kennt praktisch jeder, die Namen ihrer Schöpfer meist nur der Insider. Aber neben dem „Unbekannten Programmierer“ gibt es auch richtig populäre Ausnahmen – zum Beispiel die Bitmap Brothers.



Magic Pockets – demnächst in diesem Theater!

Wie soll man auch unbekannt bleiben, wenn man immer nur erstklassige Games produziert? Von „Speedball“ bis „Xenon 2“, von „Cadaver“ bis zum brandneuen „Gods“ hat die Bitmap Bruderschaft oft Maßstäbe gesprengt und ebenso oft neue errichtet! Um mal einen Blick hinter die Kulissen zu wagen, haben wir uns mit Brother Eric Matthews unterhalten.

AJ: Eric, ihr habt euch vor kurzem von Mirrorsoft getrennt und eure eigene Company aufgemacht. Wie ist es denn dazu gekommen?

EM: Wir haben Renegade („Abtrünniger“) gegründet, weil uns eine neue Art von Softwarefirma vorschwebte. Uns geht es weniger um große Lizenzproduktionen, wir wollen eher kreative Spiele herausbringen. Dabei soll allen Beteiligten mehr Mitspracherecht eingeräumt werden, und sie werden auch ein größeres Stück vom Kuchen abbekommen, als das sonst üblich ist.

AJ: Wie sieht das in der Praxis aus?

EM: Wer an einem Programm mitgearbeitet hat, wird z.B. auch auf der Packung erwähnt, bekommt bis zu 50 Prozent Gewinnbeteiligung, usw..

AJ: Das klingt schon verlockend! Es gibt ja auch Gerüchte, daß die Jungs von Bullfrog („Populous“, „Powermonger“) zu euch überlaufen wollen – ist da was dran?

EM: Kein Kommentar! Vielleicht, vielleicht auch nicht...

AJ: Nehmt ihr eigentlich jeden, oder sind eure Ansprüche an neue Mitarbeiter besonders hoch?

EM: Naja, ein bißchen Erfahrung, Wissen über Spiele und natürlich Talent sollte man schon mitbringen, aber wir bauen die Leute auch richtig auf und zeigen ihnen, wo's langgeht. Der Programmierer von „Gods“ z.B. hat früher so mittelmäßige Sachen wie „Circus Attractions“ oder „Beverly Hills Cop“ gemacht – ich finde, daß er sich jetzt gewaltig gesteigert hat!

AJ: Wer hat denn sonst noch bei „Gods“ mitgemacht?

EM: Die Grafik ist beispielsweise von Mark Coleman, der schon bei „Xenon II“ den Pinsel geschwungen hat, und die Musik stammt von John Fox, dessen ehemalige Popgruppe Ultravox ja ein Begriff sein dürfte.

AJ: Apropos Grafik – eure Spiele kommen ja immer mit vergleichsweise bescheidenen Intros aus, ist da ein System dahinter?

EM: Ja, sicher. Wir stecken unsere Energie lieber ins Game, anstatt in ein Intro, das nur einmal angeschaut wird!

AJ: Und worauf konzentriert sich eure Energie so in nächster Zeit?

EM: „Xenon II“ wird für das CDTV

erscheinen, zu „Cadaver“ kommt eine Missiondisk, „Magic Pockets“ dürfte auch bald da sein, und höchstwahrscheinlich werden wir die Musik von „Gods“ wieder auf CD bzw. LP herausbringen. Mehr möchte ich im Augenblick nicht verraten – es gibt einfach zu viele Leute, die gerne die Ideen anderer klauen...

AJ: Kannst du uns denn ein paar Cheats zu euren Games verraten, danach werden wir nämlich immer wieder gefragt?

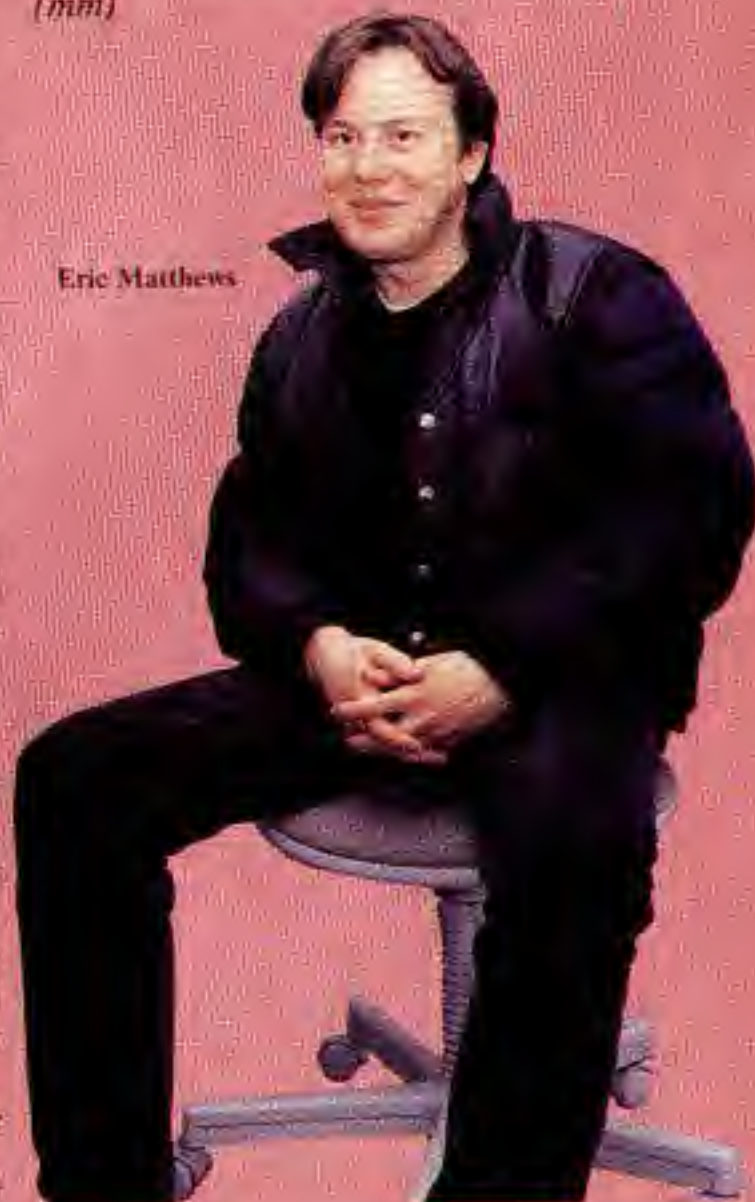
EM: Es wird nie, nie, niemals einen Cheat Mode in einem Spiel der Bitmap Brothers geben! Wenn man ein Game in nullkommanix durchspielen kann, entgehen einem doch die ganzen Feinheiten, wie z.B. versteckte Räume.

AJ: Letzte Frage – was spielt ihr denn selbst so, außer euren eigenen Games, versteht sich?

EM: Laß mal überlegen... also am Amiga immer noch sehr gerne „Sim City“, und auch „Lemmings“ finden wir ganz toll. Hin und wieder toben wir uns auch mal an einem echten Flipper aus.

AJ: Eric, man dankt für das Gespräch! (mm)

Eric Matthews



F-15 Strike Eagle II

Der Amiga Joker meint:
F-15 Strike Eagle II am Amiga –
nie hat der Ritt am Adler so
begeistert!

Den Adler dazu zu überreden, sich letztendlich doch am Amiga heimisch zu machen, war schon ein kleines Bravourstückchen – schließlich hatte er in seinen angestammten PC-Gefilden VGA-Grafiken vom Allerfeinsten im Nest. Aber die Jungs, denen wir schon die Amigaversion von „F-19 Stealth Fighter“ verdanken, verstehen halt etwas vom Konvertierungsgeschäft: sie haben einfach dasselbe Grafiksystem wie beim „Tarnvogel“ benutzt, weshalb die neue Fassung mit dem Original auch nicht hundertprozentig identisch ist. Das ist aber alles andere als ein Nachteil, denn die Grafik ist um ca. 50 Prozent schneller als bei „F-19“ (bei gleichem Detaillevel), und sie sieht dabei insgesamt besser aus als auf dem PC! Alle Achtung, kann man da nur sagen...

Aber das ist längst nicht alles, ein weiteres Bonbon ist die enorme Auswahl von Kampfgebieten. Beinahe die ganze Erde dient hier als Szenario, naja, zumindest die klassischen Krisenherde sind in den sechs (riesigen!) Missionsgebieten ziemlich vollständig enthalten: Libyen, Persischer Golf, Mittlerer Osten, Vietnam, Nordkap und Zentraleuropa. Bei einem derart umfangreichen Betätigungsfeld verwundert es kaum, daß es auf unserer „Freundin“ natürlich auch mehr Missionen, mehr Ziele und mehr Gegner gibt als zu PC-Zeiten. Kurz und gut, wer als Amigianer einen Ausritt auf dem Adler wagt, hat über mangelnde Abwechslung bestimmt nicht zu klagen!

Dabei gibt es noch etliche andere Dinge, die F-15 Strike Eagle II aus der breiten Masse der Flugsimulationen herausheben. Beispielsweise wurde eine Option eingebaut, mit der man den Kampf automatisch immer aus der jeweils „interessantesten“ Perspektive zu sehen kriegt. Wenn also etwa gerade ein feindliches Flugzeug startet oder eine Rakete einschlägt, bekommt man das sofort auf dem Bildschirm gezeigt. So eindrucksvoll das auch sein mag, allzuoft dürfte man diese Option wohl nicht benutzen, denn F-15 II ist eine Simulation mit deutlichem Actioneinschlag. Es wimmelt nur so von Gegnern, man hat hier eigentlich weniger Probleme mit der Beherrschung

Der Adler ist gelandet!

des Fliegers als mit der des Feindes! In dieser Beziehung erinnert das Spiel etwas an „F-29 Retaliator“, was aber nun keinesfalls heißen soll, daß die F-15 eine Maschine für Sonntagsflieger wäre. Im Gegenteil, trotz Autopilot (zum Landen) und dergleichen komfortablen Einrichtungen mehr, kann es der Adler vom Fluggefühl her locker mit einem Falken aufnehmen – in mancher Beziehung läßt das Game in punkto Realismus nämlich sogar „F-16 Falcon“ hinter sich.

Beinahe überflüssig zu erwähnen, daß es hier selbstverständlich auch den ganzen üblichen Klimbim, wie Missionsbesprechungen, Ordensverleihung, Highscores, etc. gibt. Viel wichtiger ist da schon, daß die Konvertierung wirklich in jeder Beziehung glücklich ist: Die Landschaften sind einfach traumhaft, die Vektorgrafik bewegt sich im Vergleich zu solch lahmen Enten wie „Blue Max“, „A-10 Tank Killer“ oder „Dragon Strike“ geradezu mit Lichtgeschwindigkeit, und sogar die Zwischenscreens wurden komplett neu gezeichnet. Auch der Sound kommt auf dem Amiga um einiges fetziger als am PC und kann dabei sogar noch mit einer Sprachausgabe aufwarten. Die Handhabung ist über alle Zweifel erhaben (wie sollte es auch anders sein?), wobei man dazusagen sollte, daß die Amigaumsetzung gegenüber dem PC-Original etwas schwerer geworden ist. Besonders lobenswert ist das informative Handbuch, das z.B. auch die interessantesten Sehenswürdigkeiten jeder Gegend auflistet – falls einem die Feindesschar tatsächlich mal Zeit für Sightseeing lassen sollte...

Ein einziger Punkt hat uns bei diesem Spiel gestört: Es gibt nicht übermäßig viele Waffensysteme – was aber andererseits kein Beinbruch ist, weil das in der stressigen Hektik der Gefechte gar nicht so richtig auffällt. Bleibt eigent-

lich nur noch zu hoffen, daß sich diese Spitzensimulation auch spitzenmäßig verkauft, denn in diesem Fall will Microprose noch eine Datendisk nachschieben – also haltet Euch ran, Leute! (mm)



F-15 Strike Eagle II

Grafik:	92%
Sound:	77%
Handhabung:	89%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	89%
Variable	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Microprose	
Genre: Simulation	



Spezialität: Demomodus, IMB wird unterstützt, Piloten können abgespeichert werden, deutsche Anleitung.



Als diese Simulation 1989 für den PC herauskam, hieß es noch, daß eine Umsetzung auf den Amiga so gut wie unmöglich wäre. Und was haben wir gerade exklusiv für Euch getestet? Eine mustergültige Konvertierung!



Die Adler fliegen wieder...



Der König der Lüfte auf Beutezug...



Ist schon ein hübscher Vogel!

AMIGA OASE

Die deutsche Softwarequelle

Das Spiel, das Sie garantiert süchtig macht:

OASE -134-

CYBEXION



CYBEXION ist die neue Herausforderung für alle Taktiker und Knobelfans. In einer Vielzahl kniffliger Level muß versucht werden durch geschicktes Verschieben der Steine das Labyrinth zu säubern. Immer neue Extras behindern Sie bei dieser gar nicht so leicht zu erledigenden Aufgabe! **CYBEXION** ist das neue Suchtspiel für Ihren AMIGA.

Unser Angebot:

Eine voll spielbare Demoversion mit weniger Level und für AMIGA mit mind. 1 MB gibt es bei uns gegen Einsendung von **DM 5,-**

nur DM 59,-

(läuft auf allen AMIGA ab 512 K)

AIRPORT



DM 49,-

(läuft auf allen AMIGA ab 512 K)

Interessante und sehr abwechslungsreiche Flugsicherungssimulation. Leiten Sie den kompletten Flugverkehr eines Flughafens! Je besser Sie sind, desto schwieriger sind Ihre Aufgaben. Tiefflieger, Fesselballons, Schlechtwettergebiete und Notfälle an Bord erschweren dabei Ihre Aufgaben. Mit Handbuch und Editor.

OASE -113-



Test PowerPlay 8/90
"GUT"

OASE -119-

MANAGER

DAS Strategiespiel rund ums Geld, Öl, Aktien, Handel, Immobilien und Macht. 1-4 Spieler stehen im ständigen Konkurrenzkampf miteinander. Nur wer hart kalkuliert und vorausschauend taktiert, kann bis an die Spitze gelangen. DAS Spiel für den Chef, seine Angestellten oder einfach für jeden Computertreuer!

Super!

DM 39,-

(läuft auf allen AMIGA ab 512 K)

OASE -127-

JOKER POKER

JOKER POKER ist eine gelungene Mischung aus Pokerspiel und Spielautomat. Mit seiner Fülle an Sonderspielmöglichkeiten, Extrabonus, etc. wird dieser Automat Sie lange fesseln. Wagen Sie die Herausforderung gegen JOKER POKER!



DM 49,-

(läuft auf allen AMIGA ab 512 K)

SOFTWARE · WERBUNG · DESIGN



WOLF Software & Design

Deipe Stegge 187 - 4420 Coesfeld
Telefon: 02541/2874 - Fax: 02541/71172

Inhaber: Rainer Wolf

Versandkosten:

V-Scheck DM 3,- (Aust. DM 6,-) / Nachnahme DM 7,- (Aust. DM 15,-)

Vertrieb Österreich:

frox hotline, Thallstr. 84, A-1160 Wien, Tel.: 0222/454405

Vertrieb Schweiz:

First Soft, Uwe Sorg, Jurastr. 30, CH-4053 Basel, Tel.: 061/350173

Die großen Tage von Infocom sind längst Geschichte – wer heute ein Textadventure mit nur etwa zehn Bildern an den User bringen will, hat's schwer. Aber Palace zeigt Courage und setzt voll auf Komplexität und einen ausgefuchsten Parser. Ob die Rechnung aufgeht?

DEMONIAK

Der Amiga Joker meint:
Demoniak ist ideal für aus-
gebuffte Profi-Abenteurer –
Rätselspaß pur!

Warum man hier in die Tasten hauen soll, erzählt das Intro in hübsch animierten Bildern: Aus den tiefsten Tiefen des Alls ist der Schurke Demoniak aufgetaucht, um unser Universum zu unterjochen. Und weil er es eilig hat, sprengt der Kerl kurzerhand ein Loch in den Sternenhimmel, aus dem seine beutegierigen Schergen über die Milchstraße herfallen. Aber die Rettung naht, und zwar in Form des Wissenschaftlers Doc Cortex. Mit Hilfe einer magischen Bombe will der weise Mann das Loch wieder zuklebstern, nur leider ist das Bömbchen in drei Teile zersprungen, die erst zusam-

mengesucht werden müssen. Zur Erledigung der edlen Aufgabe schlüpft man in die Rollen von vier wackeren Helfershelfern; als da wären: Johnny Sirius, der Zauberer Madlock, Flame, die menschliche Fackel, und Sondra, eine begabte Gedankenleserin.

Im Verlauf des Abenteuers wechselt man des öfteren zwischen diesen Charakteren hin und her, man kann das Geschehen aber auch aus der Sicht anderer Personen betrachten, die die Welt von Demoniak bevölkern. Je nachdem, in wessen Haut man gerade steckt, sind die Textausgaben dann ein bißchen anders. Apropos Text: Man sollte schon recht gut englisch können, um Spaß an diesem Game zu finden, denn viele der vorkommenden Vokabeln dürften kaum auf den üblichen Schulplänen zu finden sein (eine deut-

sche Version ist leider nicht geplant). Der Parser gibt sich jedoch ausgesprochen verständlich, lange Schachtelsätze werden ebenso akzeptiert wie Abkürzungen. Da aber selbst der beste Parser nicht alles kapiert, findet man in der Anleitung eine Liste aller wichtigen Verben und Eingaben. Auch der Screenaufbau ist erfreulich übersichtlich ausgefallen: Infos wie Ort, momentane Identität und die Anzahl der bereits gemachten Eingaben werden angezeigt; teilweise sogar farblich hervorgehoben. Und wenn Sondra die Gedanken eines Charakters liest, so bekommt man sie in einem zusätzlichen Textfenster zu sehen.

Daß sich aus dem originellen Feature, fast jederzeit eine andere Spielfigur übernehmen zu können, nahezu unendlich viele Möglichkeiten für knackige Rätsel auf tun, liegt auf der Hand. Tatsächlich werden alte Infocom-Füchse mit Demoniak auch viel Freude haben, Einsteiger oder Grafik-Fetischisten sind aber bei Sierra- oder Lucasfilm-Games allemal besser aufgehoben – erstens werden hier nur erfahrene Experten Land sehen, und zweitens sind die Illustrationen zwar recht hübsch, aber halt sehr, sehr spärlich. Da sich auch der Sound auf eine kleine Titelmelodie beschränkt, wird dieses stimmungsvolle Adventure wohl trotz seiner Komplexität kaum eine breite Anhängerschaft finden. Eigentlich schade... (C.Borgmeier)



Demoniak

Grafik:	58%
Sound:	23%
Handhabung:	81%
Spielidee:	84%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%
Für Experten	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Palace	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Spielstände können selbstverständlich abgespeichert werden, wer einen Drucker hat, kann sich auch ein Protokoll ausgeben lassen.

ABONNENTEN SIND FRIEDLIEBEND!

Wer nicht in die Verlegenheit kommen will, sich um den neuesten Amiga Joker prügeln zu müssen, der kommt um ein Abo nicht herum! Nur so erhält man sein Exemplar garantiert kampflos vom Postboten...

Vor kurzem erreichte uns folgende Schreckensmeldung: Skrupellose Kiosk-Besitzer lassen verzweifelte Leser um die letzten Exemplare des Jokers kämpfen! Wer noch ein Heft erhalten will, ehe es mal wieder vergriffen ist, muß zum Duell mit einem anderen Interessenten antreten - nur damit die Zeitschriftenverkäufer auf den Ausgang des unappetitlichen Spektakels Wetten abschließen können!!! Laßt Euch nicht für diese moderne Form des Hahnenkampfes mißbrauchen, bestellt noch heute Euer Abo! Für nur 60,- DM (Ausland: 72,- DM) erspart Ihr Euch ein Jahr lang (10 Ausgaben) die blauen Flecken und bekommt Euren Joker frei Haus. Falls Ihr schon ein Abo habt, dann rettet Eure Freunde, indem Ihr sie als Abonnenten werbt! Als Belohnung winkt ein Vollpreis-Game - der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken...



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

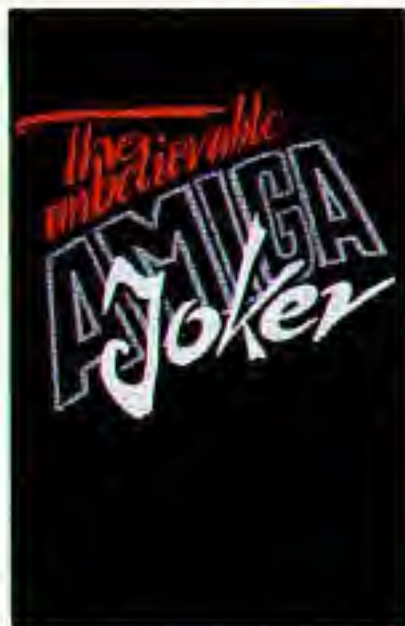
Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80 ☐

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!



United Soft's Drachen-Party

Der eine läßt Drachen steigen, der andere 'ne Party – hier und heute steigt aber der Welt erste Drachen-Party! Was gefeiert wird? Na, die Heimkehr der verloren geglaubten Lindwürmer: „Die Drachen von Laas“ sind endlich da!

Genau ein Jahr ist ins Land gezogen, seit wir Euch dieses deutsche Adventure der Sonderklasse vorgestellt haben – was hat „Die Drachen von Laas“ nur so lange aufgehalten? Nun, zum einen hat sich die Programmiertruppe um Guido Henkel zwischenzeitlich von

Dragonware zu Attic gewandelt, zum anderen haben die Jungs den Vertriebsweg gewechselt. Das alles hat natürlich zu Verzögerungen geführt, aber letztendlich sind unsere schuppigen Freunde ja doch noch sicher am Amiga eingetroffen. Und das soll jetzt

gebührend gefeiert werden! Keine Frage, wenn United Software eine Party steigen läßt, dann rappelt's im Karton – guckt Euch doch nur mal diese waaahnsinnigen Preise an:



1. Preis:

Ein Videorecorder

2. Preis:

Ein CD-Player

3. Preis:

Ein Walkman

4. – 15. Preis:

Ein United Soft Game nach Wahl

16. – 30. Preis:

Ein Drache zum Steigenlassen

Ihr den Lösungsbuchstaben (oder den gesuchten Namen) auf eine Postkarte und schickt sie an uns:

Joker Verlag
„Drachen-Party“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitglieder des Joker Verlags dürfen auch nicht teilnehmen, aber sonst erhält jeder eine faire Chance. Jedenfalls, wenn sein Kärtchen bis aller spätestens 30. Juni 1991 bei uns eintrudelt – dann ist nämlich Einsendeschluß. Wir drücken Euch sämtliche Krallen!

All diese Herrlichkeiten gehören praktisch schon Euch. Das heißt, natürlich nur, wenn Ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt (und gezogen werdet, versteht sich). Also: In einem See in Schottland haust bekanntlich so ein (Wasser-) Drache – wie ist sein Spitzname? Heißt er

- a) Godzilla
- b) Brigitta
- c) Grisu
- d) Nessie
- e) Lindy

Schaut Euch in Ruhe die schönen Bilder der „Drachen von Laas“ an – mit der Lösung haben sie zwar nix zu tun, aber vielleicht überfällt Euch dann ja eine Inspiration. Sobald der Überfall stattgefunden hat, schreibt



Gestern erst war es wieder soweit: Wir murmelten halb vergessene Zaubersprüche, stellten Brork in die allererste Reihe und wagten uns in den Dungeon unter der Hundehütte. Schon nach kurzer Suche war der Schatz geborgen – Eure Stimmzettel für's Up & Down!

Lesercharts

1. (2) POWERMONGER
2. (1) PIRATES!
3. (4) SECRET OF MONKEY ISLAND
4. (10) ELVIRA
5. (3) KICK OFF II
6. (5) SIM CITY
7. (8) NORTH & SOUTH
8. (7) INDIANA JONES (ADV.)
9. (6) LOOM
10. (-) SPEEDBALL 2



Verkaufscharts

1. (2) LEMMINGS
2. (3) GREAT COURTS II
3. (8) ELVIRA
4. (-) TURRICAN 2
5. (-) FINAL WHISTLE
6. (5) POWERMONGER
7. (1) F-19 STEALTH FIGHTER
8. (4) TRANSWORLD
9. (6) MIG-29 FULCRUM
10. (-) ANTARES



Redaktionscharts

1. MIDWINTER II
2. GODS
3. F-15 STRIKE EAGLE II
4. SUPER CARS II
5. PGA TOUR GOLF
6. BARD'S TALE III
7. HILL STREET BLUES
8. BLAZING THUNDER
9. EXILE
10. ROTATOR



Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. SPIDERMAN
3. NUCLEAR WAR
4. DAS MAGAZIN
5. PROSOCCER 2190

Zurück in der Gilde haben wir uns natürlich sofort ein kühles Bier bestellt. Aber dann ging's auch schon ans Auszählen der Stimmen, und just bei Euren Lesercharts erwartete uns die erste Überraschung: Der König ist tot, es lebe der König! Will sagen, nach Jahrzehnten der unumschränkten Piratenherrschaft steht uns mit „Powermonger“ ein neuer Souverän ins Haus. Auch „Elvira“, die Lady in black, hat einen forschen

Redaktions-Flops

1. JUNGLE JIM
2. TEE OFF
3. ADVANCED FRUIT MACHINE
4. MERCHANT COLONY
5. QUATTRO

Hüpfer gemacht und ist knapp unter den Medaillenrängen, auf Platz vier, gelandet. Den Neuling „Speedball II“ möchten wir ebenfalls herzlich willkommen heißen – mögen seine Leben lang und rasant sein! Die stets aktuelle Frage, was sich wohl bei den Leser-Flops getan haben mag, kann einmal mehr salomonisch mit „so gut wie nix“ beantwortet werden. Vielleicht solltet Ihr Euch doch langsam ein paar neue Kan-

didaten überlegen, so für das nächste Jahrtausend...?

Last not least: Wie ist die Lage an der Verkaufsfront? Einmal haben sich die „Lemmings“ nun gänzlich an die Spitze gewählt, außerdem sind wieder zwei Traditionsnamen zu Rang und Würden gekommen: Nämlich der Nachfolger von „Turrican“ sowie „Final Whistle“, ein Enkel des Großvaters „Kick Off“. Sogar das brandneue Science-Fiction-Rollenspiel „Antares“ ist berechtigterweise schon mit von der Partie. Abschließend dürft Ihr Euch noch die aktuellen Redaktions-Tops und -Flops zu Gemüte führen, die wir, einer unserer wenigen guten Angewohnheiten folgend, wieder unkommentiert lassen wollen.

Tja, und nun kommen die wirklich interessanten Zeilen dieser Seite: Diesmal verlosen wir neben drei starken Sammelordnern noch drei besonders starke Compilations. Jeder Einsender hat die Chance,

1 x High Energy

1 x Kind of Magic 3

1 x 16 Bit Hit Machine

zu gewinnen! Wir brauchen nur eine Postkarte mit Euren persönlichen Hits und Shits sowie Eurer Adresse. Ach ja, schreibt noch dazu, was Ihr im Falle eines Falles gerne hättet, und ab mit dem Teil an den

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ROCKUS



BLUE MAX

ACES OF THE GREAT WAR

Für den PC gibt's ja schon ein ganzes Geschwader von Flugsimulationen, die den Ersten Weltkrieg zum Thema haben – am Amiga drehte bisher das actionlastige „Wings“ recht einsam seine Runden. Doch jetzt wurde der erste Konkurrent am Redaktions-Radar gesichtet...

Mit „Blue Max“ ist natürlich weder ein besoffener Joker-Redakteur gemeint, noch das indizierte C 64 Game gleichen Namens. Nein, hier geht's um eine einstmals sehr begehrte Medaille, die deutschen Kampffliegern im Ersten Weltkrieg an die Hel-denbrust geheftet wurde. Benannt wurde sie nach Max Mag... äh, Immel-mann, einem der hervor-ra-gendsten Bruchpiloten sei-ner Zeit. Soweit dazu, jetzt kommen wir aber endlich zur Sache:

Im direkten Vergleich mit „Wings“ hat Blue Max zwar mehr zu bieten, macht aber ironischerweise trotzdem nicht soviel Spaß! Das be-darf der Erläuterung: Selbstverständlich gibt's hier all das, was man von einem gestandenen Flugsim-ulator erwartet, also etwa die Auswahl zwischen Üben, Einzelkampf und Kampagne. Auch kann man alleine gegen die digitalen Nachbildungen von Rich-t-hofen & Co antreten oder sich am Splitscreen mit ei-nem menschlichen Gegner anlegen. Neben den obligat-en Luftkämpfen steht ge-legendlich auch das Bombar-dieren von Brücken und Fa-briken auf dem Programm, Ballons müssen vom Him-mel geholt werden, und so-gar Fotoaufklärung gab es damals schon.

Bei den fliegenden Untersät-zen stehen acht verschiedene Modelle zur Wahl, mit je-weils etwas anderem Innen-leben und Flugverhalten. Zudem hat man reichlich Optionen eingebaut (z.B. unterschiedliches Wetter), und eine Kamerafunktion wie bei „Their finest Hour“ gibt es noch dazu. Ja, als erste und einzige Flugsimu-lation dieses Universums hat Blue Max sogar einen eigenen Strategieteil aufzu-

weisen! Wer die Welt am liebsten in Wabenform ge-nießt, ist hier genau richtig, denn recht viel anders als bei den einschlägigen Games von SSI und Konsorten

geht's dabei auch nicht zu. Woran liegt es also, daß trotz allem keine rechte Be-geisterung aufkommen will? Nun, das Game wurde ein-fach schlampig vom PC um-

gesetzt! Wer nur 512K Spei-cher sein eigen nennt, ist hier arm dran: Zur Strafe kriegt er beim Intro schonmal kei-ne Musik zu hören, im Spiel selbst darf er sich dann auf eine Wechselorgie größeren Ausmaßes gefaßt machen. Außerdem ist Blue Max oh-ne Speichererweiterung nur auf der einfachsten Grafik-stufe flüssig spielbar (ALLE Details aus), auf der detail-reichsten wird's zu einer ruckeligen Diashow. Brave 1MB-Besitzer dürfen sich dagegen auf passablen Sound, brauchbare Grafik und eine sehr gute Steue-rung (Maus, Joystick, Key-board) freuen. Und dennoch – irgendwie fehlt es diesem Spiel halt an Atmosphäre. Aber wer es gar nicht mehr erwarten kann, bis die Ami-gaversionen von „Knights of the Sky“ oder „Red Baron“ am Horizont auftauchen, könnte ja mal einen kleinen Probeflug riskieren. (mm)



Blue Max – Aces of the Great War

Grafik:	68%
Sound:	62%
Handhabung:	67%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	63%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller:	
Three-Sixty/Mindscape	
Genre: Simulation	

Spezialität: 3 Disks, auf Fest-platte installierbar, kein Ko-pierschutz, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Läuft auch am A 2500 und A 3000.



Altgediente Raumkapitäne dürfen ihre Schutzanzüge aus dem Spind holen – die Arbeit ruft! Trotz der Namensverwandschaft hat ARCs neues Spielchen mit Spock & Co aber nix am Hut, mit Space-Strategie à la „Elite“ dafür umso mehr...

Schlechte Papiere für Mutter Erde: Das Ozonloch wird immer bedrohlicher! Aber intelligent, wie unser eins nun mal ist, haben wir Orbitalstationen errichtet, die das kostbare Gas in die Atmosphäre pusten. Dazu bedarf es allerdings seltener Rohstoffe, für deren Beschaffung die Menschheit sich im All ganz hübsch breit macht – sehr zum Ärger der ansässigen Aliens. Prompt ist ein zünftiger Sternenkrieg im Gange; es muß also jemand her, der mit der Enterprise die Rohstoffversorgung aufrechterhält und so nebenbei das Universum rettet.

Satte 100 Sonnensysteme mit durchschnittlich je drei bis vier Planeten sind hier die Spielwiese des großen Retters. Nahezu auf jedem Gestirn gibt es Bergbaukolonien – wenn man jetzt noch eine bemannte findet, kann in einer Extra-Sequenz das Roherz verladen werden. Leider will es auch noch verarbeitet sein, ein Transport zu einem Raffinerie-Planeten ist daher unumgänglich. In seiner Reinform darf man das edle Material schließlich zur Erde karren,

sollte unterwegs der Sprit ausgehen, gibt es bei einer der Space-Stationen Nachschub. All das wäre ein Kinderspiel, würden die üblen Aliens nicht andauernd dazwischenfunken: Auf den Planetenoberflächen treiben



sich die aggressiven Viecher eigentlich überall herum, gelegentlich trifft man auch im All auf eine ihrer Flotten. Um die Kampfhandlungen zu überstehen (eine 3D-Actionsequenz, die nicht annähernd die Qualität des betagten „Elite“ erreicht), muß man mit der verzwickten Steuerung schon einigermaßen vertraut sein. Sollte es den Außerirdischen nämlich gelingen, 40 der Raumstationen zu zerbröseln, ist auch die Erde nicht mehr zu halten...!

Das Gameplay ist verhältnismäßig komplex: Auf einer drehbaren Sternenkarte

wird per Mausklick der Bestimmungsort ausgesucht, der Autopilot bringt den Kreuzer dann ans Ziel. Nun kann eine detailliertere Karte des betreffenden Systems abgerufen werden, der Bordcomputer weiß auch al-

lerlei Einzelheiten über Bodenschätze usw.. Alsdann erledigt der Autopilot wieder die Hauptarbeit und chauffiert den Spieler auf einer schönen Spiralbahn zum gewünschten Planeten. Die größte Schwäche des Spiels ist das berüchtigte „Millennium 2.2 Syndrom“: Die Anleitung ist alles andere als aussagekräftig, das meiste darf man sich mühselig selbst zusammenreimen! Grafisch werden viele Farben aber wenig Feinheiten geboten; die uninspirierte Titelmelodie und die 08/15-FX sind auch nicht gerade State of the Art. Dafür ist

die Maussteuerung akzeptabel, wenn auch, wie gesagt, nicht einfach zu meistern. Insgesamt macht Enterprise zwar keinen schlechten Eindruck, aber mit etwas mehr Sorgfalt hätte ARC noch einiges mehr aus der strategischen Weltraumsimulation herausholen können. (jn).



Enterprise

Grafik:	58%
Sound:	32%
Handhabung:	56%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	65%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: ARC	
Genre: Simulation	

Spezialität: Mäßige deutsche Kurzanleitung, das beiliegende Hefchen mit der englischen Vorgeschichte dient auch zur Paßwortabfrage. Save-Option vorhanden.



Der Amiga Joker meint:
Wer abwechslungsreiche Spielelemente sucht – Exile ist eine wahre Fundgrube!

Was kommt dabei heraus, wenn sich der Vater des Klassikers „Thrust“ mal wieder ans Keyboard setzt? Natürlich ein neues Schwerkraft-Drama – diesmal allerdings mit jeder Menge feiner Extras!

Im Inneren des Planeten Phoebus veranstaltet der böse Professor Triax allerlei umweltschädigende Experimente, außerdem hat er einen wichtigen Bestandteil unseres Raumschiffs geklaut. Um dem schurkischen Treiben ein Ende zu machen, ist eine gefährvolle Reise durch die Unterwelt unumgänglich...

Also schwebt man mit Hilfe eines Raketenrucksacks durch Höhlen und Schluchten, wobei ständig gegen die Schwerkraft angekämpft werden muß. Unterwegs werden Waffen und andere

Gegenstände aufgesammelt, letztere als Tauschobjekte für die Bewohner der Unterwelt. Und hier wird die Sache richtig interessant: Einerseits gilt es herauszufinden, wem man am besten was anbietet, andererseits spielen Gravitation und Trägheit nicht nur bei der Steuerung eine Rolle – mit schwereren Objekten kommt man langsamer vorwärts, sie können auch nicht

so weit geworfen werden, etc..

Es wimmelt überall nur so vor Abwehrrobotern und exotischen Viechern, trotzdem ist die Grafik eher nett als wirklich außergewöhnlich. Gleiches gilt für den Sound: eine recht ordentliche Titelmusik und ebensolche FX während des Spiels. Aber was hier zählt, ist ohnehin mehr das Gameplay, und in dieser Hinsicht kann

man über Exile wahrhaftig nicht meckern – dank der gelungenen Steuerung und des abwechslungsreichen Spielablaufs macht die Mischung aus Action, Rätseln und Geschicklichkeit viel und lange Spaß! (Kate Dixon)



Exile

Grafik: 66%

Sound: 63%

Handhabung: 81%

Spielidee: 80%

Dauerspaß: 83%

Preis/Leistung: 70%

Red. Urteil: 80%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Audiogenic

Genre: Mixtur

Spezialität: Spielstand kann abgespeichert werden, Pause-Funktion.

ALCATRAZ

Absolute Danger

BONICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BONICO-Spielen? Mäcken Sie Top zum Spielablauf? Unsere Spielespezialisten helfen Ihnen Mo-Fr. von 11.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 1 8 20 67

Vertrieb: **BONICO**
Am Südbank 12, 6390 Kelternbach

Schreibliche Informationen zur gegen Rückgabe



Hiros Ururenkel ist eine Mischung aus Rambo und Super Shinobi...



Nostalgischer Abenteuerurlaub für Junggebliebene...

Switchblade II

Zur Zeit grassiert wirklich die Nachfolgeritis: „Turrican 2“, „Super Cars 2“, „Midwinter 2“, „Speedball 2“ und nun eben auch Switchblade II.

Bevor es ans Eingemachte geht, erstmal ein Blick auf die historischen Grundlagen: In Teil I bedrohte der diabolische Havoc unsere schöne Welt, was ihm aber gar nicht gut bekam, weil es da auch noch einen furchtlosen Helden namens Hiro gab, der ihm mit seinem Feuerschwert tüchtig eins aufs häßliche Haupt gab. Jetzt, zwei Jahrhunderte später, feiert Havoc seine Wiederauferstehung. Deshalb darf nun der letzte lebende Nachkomme Hiros beweisen, daß er genauso gut hüpfen und ballern kann wie sein berühmter Vorfahr. Die Nachfolger von Plattformspielen sind meist wieder Plattformspiele, logisch. Folglich darf auch hier viel gelaufen, geklettert, gesprungen und gesammelt werden, auch klar. Aber während der Schwerpunkt früher eher beim Knobeln & Tüfteln lag, ist diesmal vornehmlich Action angesagt. Was sich vor allem darin ausdrückt, daß es hier außer dem üblichen Sammelgut (Energie, Zusatzleben, Punkte, etc.) eine besonders große Auswahl an Extrawaffen gibt – Maschinenpistolen, Shuriken, Flammen-

werfer, Laserkanon, Raketen...

Grafik wird ebenfalls reichlich geboten; sie ist zwar ähnlich düster wie beim Vorgänger, aber äußerst umfangreich: die sechs Level (je hundert Screens!) sind randvoll mit Monstern, Fallen, Geheimräumen, etc... Gescrollt wird perfekt in alle Richtungen, der Sound ist brauchbar, die Steuerung sogar sehr gut – Hiro kann also durchaus stolz auf seinen Nachkommen sein. (Manuel Semino)



Switchblade II

Grafik:	71%
Sound:	66%
Handhabung:	78%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Gremlin

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Erfreulich: Es wird der volle PAL-Screen ausgenutzt, Highscores und Pause-Funktion gibt's auch.

The Famous Five on a Treasure Island

Walt Disneys lustige Taschenbücher, Pippi Langstrumpf und Enid Blytons Geschichten von den „Fünf Freunden“ – das sind Bücher, die wirklich jeder kennt! Es sei denn, man hätte seine frühe Jugend ausschließlich vor der Glotze verbracht...

Jetzt können also auch Lesemuffel ihren Nachholbedarf stillen, denn die Story dieses Abenteuerspiels könnte kaum typischer sein: Die Ferien sind angebrochen, und die Fünf fahren zu ihren Verwandten, um dort die lehrerlose Zeit zu verbringen. Der Onkel ist da, Tanten ist da, George ist da – und eine geheimnisvolle Insel, die man eigentlich mal erkunden könnte, ist auch noch da...

Spieltechnisch haben wir es hier mit einem schlichten Text/Grafik-Adventure der etwas hausbackenen Sorte zu tun. Der obere Screenteil ist für die kunterbunte Grafik reserviert, wobei allerdings nur jede dritte bis vierte Örtlichkeit mit einem eigenen Bild vorgestellt wird. Die Kommandos müssen Wort für Wort eingegeben werden, zudem ist der Parser recht heikel: er will (aus erzieherischen Gründen?) vollständige englische Sätze sehen und versteht relativ wenig. Außerdem gibt's vier Pull-down-Menüs mit erstaunlich vielen Optionen,

wie Savedisk formatieren, verschiedene Schriften für die Bildschirmausgabe oder einer Verbenliste.

Erwähnenswert ist vielleicht noch, daß man es sich aussuchen darf, mit welchem der Fünf Freunde man gerne abenteuernd würde, zeitweise kann man sogar den Hund begleiten. Alles in allem ein sehr konventionelles Adventure ohne nennenswerte Highlights, aber wer gerne in einem Kinderbuch herumrennt, kann ja mal einen Blick riskieren – es gibt Schlechteres. (mm)



The Famous Five on a Treasure Island

Grafik:	52%
Handhabung:	62%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Enigma

Variations

Genre: Abenteuer

Spezialität: Grafik kann abgeschaltet werden, kaum Ladezeiten.



CRYSTALS OF ARBOREA

Rollenspieler dürfen sich freuen, die Welt steht nämlich mal wieder kurz vor dem Untergang! Vier magische Kristalle sind verschwunden, und das Böse hockt auch schon in den Startlöchern – einem gelungenen Abend steht also nichts mehr im Wege. Oder doch?

Nie wieder selber Kaffee kochen müssen, sämtliche neuen Spiele kostenlos frei Haus – all das und noch mehr erwartet denjenigen, der die sagenumwobenen Kristalle von Arborea besitzt! Schließlich verleihen die Klunker ihrem Herrn unermessliche Macht, nur daß sie momentan halt leider unauffindbar sind. Allein Prinz Jarel, der letzte Sproß der Sham Nir-Dynastie, hat die Kraft, sie wieder aufzutreiben. Jedenfalls, was die gute Seite betrifft, bei den Bösen hat bereits der Schurke Morgoth sein Interesse an den raren Steinchen angemeldet. Er hat auch gleich seine versammelten Schwarz-Elfen losgeschickt, damit die Guten nicht so allein beim Suchen sind... Auf der Wanderschaft durchs Abenteuerland begleiten den Prinzen noch sechs Leute – Namen und Aussehen der Recken stehen fest, man kann lediglich den Beruf (Magier, Krieger, Kundschafter), die Charaktereigenschaften (durch Punkteverteilen) und die Kleiderordnung (normale Klamotten, Kämpfer- oder Magiergewand) verändern. Gesteuert wird die Party über eine Reihe übersichtlich angeordneter Icons per Maus, Joystick oder Keyboard. Bei der Darstellung auf dem Screen stehen zwei Möglichkeiten zur Wahl: Zum einen gibt's eine (zweidimensionale) Karte, auf der die Prin-

zentruppe und ihre Gegner durch verschiedenfarbige Pünktchen symbolisiert werden. Das sieht nicht bloß langweilig aus, das schmeckt anscheinend auch dem Rechner nicht besonders – er braucht in diesem Modus immer ziemlich lange, bis er die angeordneten Bewegungen auf dem Bildschirm umsetzt. Wesentlich luxuriöser ist da schon die alternativ angebotene 3D-Darstellung, bei der man das schaurig schöne Geschehen aus Jarels Perspektive sieht: Büsche, Bäume, äxteschwingende Monster... Der dritte und letzte Grafikmodus erwartet den Spieler, sobald es zum Kampf kommt (man darf natürlich auch flüchten), dann wechselt das Szenario, und man kann den Jungs (von oben) dabei zuschauen, wie sie auf einer Art Minischachbrett mit Schwertern und Zaubersprüchen um ihr Leben fighten. Im Vergleich mit aufwendig gemachten Rollenspielen wie „Dragonflight“ oder „Legend of Faerghail“, wirkt Crystals of Arborea eher dürftig. Die Landschaften und Monster sind zwar wunderhübsch anzusehen, aber den Sound kann man getrost vergessen, und vor allem die spielerischen Möglichkeiten sind durch die (wenigen) Icons sehr beschränkt. Da aber die Steuerung wunderbar leicht von der Hand geht, könnten zumindest Jung-

Abenteurer Gefallen an der Suche nach den magischen Steinchen finden. Routinierte Haudegen hingegen erfüllen der eklatante Substanzmangel des Games mit Grausen – da kocht man seinen Kaffee doch lieber selber... (C. Borgmeier)



Crystals of Arborea

Grafik:	79%
Sound:	22%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	58%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Silmarils	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Die Anleitung ist im Programm selbst enthalten, Spielstände und Parties können abgesaved werden.

Neue Spielideen sind selten, gute neue Spielideen schon fast ausgestorben. Bei ReLine hat man jedoch unlängst einen solchen Geistesblitz gehabt – da sieht man denn auch gerne über die eigenwillige Hintergrundgeschichte hinweg...



Der Amiga Joker meint:
Rotator bringt die Spieler zum Rotieren!

Ein Junge sitzt verträumt an seinem Schreibtisch und sinniert über das Konzept eines neuen Games. Und PANG, plötzlich ist er selbst mittendrin im Geschehen: Die Zivilisation ist von der Energieversorgung abgeschnitten und braucht dringend Hilfe. Das Zauberwort heißt „Kabelpanzer“ – mit diesen neckischen Geräten müssen auf dem zweigeteilten Screen Kabelleitungen verlegt werden, damit auch morgen noch Strom aus der Steckdose kommt.

Jeder der bis zu zwei Spieler (bzw. der Computergegner) muß jeweils zwei Seitenwände des rechteckigen Spielfelds über Masten hinweg miteinander verkabeln. Da sich die Leitungen nicht kreuzen dürfen, kann dabei immer nur einer das Ziel erreichen. Um zu gewinnen, muß man daher seinen Gegner behindern, so gut es irgend geht, durch Einzäunen oder indem man ihm den Weg abschneidet. Desweiteren empfiehlt es sich, ständig die verschiedenen Armaturen im Auge zu behalten: Da wird man über die verbleibende Zeit für den Level (32 sind es insgesamt) informiert, Richtungsanzeiger weisen den Weg zur nächsten Seitenwand, ein kleiner Radarschirm zeigt die bereits verlegten Leitungen und registriert penibel alle Bewegungen der Kabelpanzer. Schließlich gibt es auch noch ein Nachrichtenfenster sowie eine Anzeige für die Ladung im Panzer (nach drei verlegten Kabeln muß im nächsten Depot wieder Nachschub besorgt wer-

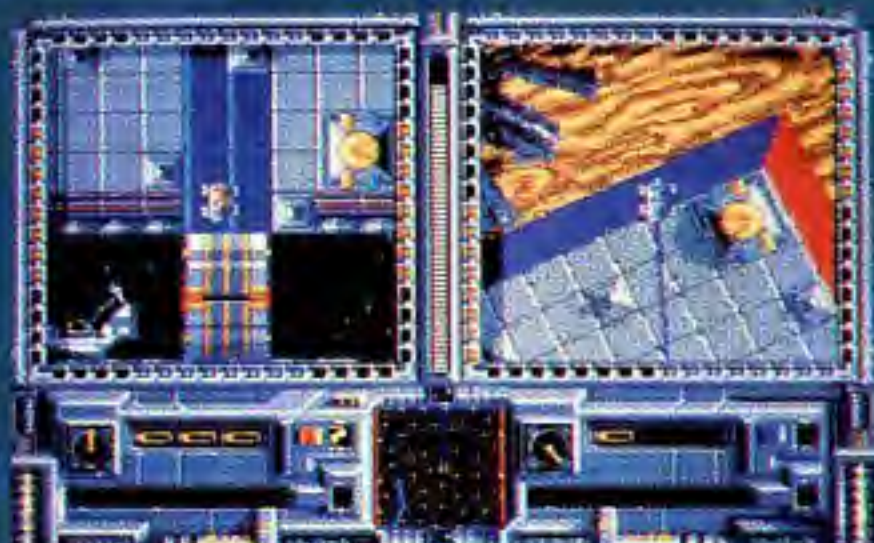
den). Für den nötigen Überblick sorgen sogenannte Zoomfelder: Fährt man mit seinem Panzerchen darauf, wird es urplötzlich in die Höhe geschleudert, und man bekommt das gesamte Spielfeld (stufenweise) vergrößert zu sehen.

Natürlich gibt es auch allerlei „neutrale“ Gegner, die beide Spieler gleichermaßen behindern. Beispielsweise Störpanzer, die wahllos be-

reits verlegte Leitungen zerstören; oder Wachpanzer, die ähnlich destruktiv veranlagt sind, sich aber wenigstens auf ein bestimmtes Gebiet beschränken. Manchmal begegnet man auch einer wild um sich schießenden Kanone oder findet Haftminen, mit denen man die Kabelverbindungen der Konkurrenz sprengen kann. Es ist also eine Menge los in Rotator. Actionfans kom-

men hier genauso auf ihre Kosten wie taktisch veranlagte Gemüter. Besonders mit einem menschlichen Kontrahenten ist der Kabelsalat schmackhaft!

Die Landschaften sind zwar ein bißchen trist, aber dafür wird man mit tollen Zoom- und Rotiereffekten entschädigt. Wenn man seinen Kabelpanzer um die eigene Achse rotieren läßt, bewegt sich die (Pixel-) Grafik fast in Echtzeit um das Gefährt herum – ähnlich wie bei „Rotox“, nur sehr viel eindrucksvoller, wurden dort doch lediglich eintönige Vektorflächen gedreht. Der Sound kann mit diversen FX plus Sprachausgabe aufwarten, und die Steuerung hat zwei unterschiedliche Modi zu bieten, einen „trägen“ und einen „digitalen“, der blitzschnell arbeitet. Fazit: Wer schon immer mal mit einem Kabelpanzer fahren wollte – die Gelegenheit ist günstig! (C. Borgmeier)



Rotator

Grafik:	68%
Sound:	74%
Handhabung:	78%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	77%

Variabel

Preis: ca. 64,- DM
Hersteller: ReLine
Genre: Strategie

Spezialität: Highscores werden gespeichert, Intro und Sprachausgabe nur mit IMB.

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

888 ATTACK SUB. DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	72,90
ACCOLADE SPORTS	72,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	66,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
ATOMINO DT.	59,90
BACKGAMMON DT.	54,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90
BANE OF COSMIC FORCE 1 MB	89,90
BARDS TALE 3 DT.	65,90
BATTLECOMMAND DT.	59,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT.	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY THE KID DT.	58,90
BLUE MAX 1 MB	72,90
BÖRSENFIEBER DT.	65,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLEICA-MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CAR VIP DT.	59,90
CELECA GT 4 RALLY DT.	59,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. *	65,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. *	65,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COIN UP HITS 2	72,90
COLONELS REQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CROWN KOMPLETT DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYBERCON 3 *	59,90
DAS BOOT	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DITRIS DT.	49,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUCK TALES DT.	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
EDITION VOL. 1 COMPI. DT.	69,90
ELITE DT.	65,90
ELVIRA DT. 1 MB	13,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	64,90
EMILYN HUGES INT. SOCCER DT.	59,90
EPIC *	59,90
EXTASE DT.	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	81,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	72,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	54,90
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	84,90
FEUDAL LORDS	59,90
FINAL COMMAND DT.	65,90
FIST OF FURY COMPI.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLOOD DT.	65,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90
GALACTIC EMPIRE DT. *	74,90
GEISHA DT.	65,90
GEM X *	39,90
GHENGIS KHAN DT.	69,90
GODS DT.	65,90
GOLDEN AGE DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVN 2	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90
HOLLYWOOD COLLECTION	72,90
HORROR ZOMBIES DT.	65,90
HUNT FOR RED OCTOBER	59,90
IMMORTAL DT. 1 MB	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSECTS IN SPACE	59,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAMES POND	65,90
JONATHAN DT.	79,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90
KENGI DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT.	35,90

AMIGA Programme

KILLING CLOUD	65,90
KILLING GAME SHOW DT.	72,90
KING OF MAGIC 3	72,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK 1 MB	66,90
KINGS QUEST 4 1 MB	72,90
KINGS QUEST 5 1 MB *	65,90
KLAX	109,90
LARRY TRIPLE PACK 1 MB	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	54,90
LEMMINGS	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	65,90
LOOM DT.	59,90
LOOPZ DT.	59,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	69,90
LOST PATROL DT.	54,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	65,90
LUPO ALBERTO *	58,90
MT TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	72,90
MANIAC MANSION DT.	65,90
MANIX	65,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEAN STREETS DT.	59,90
MEGA TRAVELLER DT.	59,90
METAL MASTERS	65,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	59,90
MIDWINTER DT.	72,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	69,90
MIG 29 FULCRUM DT.	59,90
MOONBLASTER DT.	59,90
MONSTERPACK	65,90
M.U.D.S. DT.	89,90
MYSTICAL	72,90
NAM "VIETNAM" DT.	89,90
NAVY SEALS DT. *	89,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NITRO DT.	59,90
NEW YORK WARRIORS	54,90
NINE LIVES *	49,90
OBITU INCL. T-SHIRT	75,90
OIL IMPERUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OCPS UP DT.	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWER UP COMPI.	72,90
PUZZNIK DT.	59,90
PYRAMAX *	54,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB *	85,90
RIALROAD TYCOON DT. *	89,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90
REVELATION	49,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SECOND FRONT 1 MB	69,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	79,90
SHADOW OF THE BEAST 2 Incl. SHIRT DT.	75,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SKI OR DIE DT.	65,90
SPACE ASSAULTS DT.	54,90
SPEEDBALL 2 DT.	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STAR CONTROL	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STREET HOCKEY	59,90
SUPERCARS 2	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90
SUPER SKWEEK	54,90
SWIV - SILKWORM 2 DT.	59,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90

AMIGA Programme

TEAM SUZUKI DT.	58,90
TEAM YANKEE DT.	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	65,90
TESTDRIVE 2 SCENERY: JE	89,90
THALON FIRST YEAR COMPI.	85,90
THE POWER *	49,90
THEIR FINEST HOUR DT.	112,90
THYPHOON OF STEEL 1 MB	65,90
TIE BREAK DT.	59,90
TIME WARP - DRAGONS LAIR 2	59,90
TOM AND THE GHOST DT.	54,90
TOOKI DT. *	69,90
TORVAK - THE WARRIOR *	58,90
TOWER FRA. DT. 1 MB	72,90
TRANSWORLD DT.	59,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	65,90
TURN AND BURN *	72,90
TURRICANE DT.	65,90
TURRICANE 2 DT.	59,90
ULTIMA 5	89,90
UMS 2 DT.	59,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS) 1 MB	65,90
VIZ	65,90
VROOM	65,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB	69,90
WARJEEP *	59,90
WARLORDS	54,90
WILD WEST WORLD DT.	59,90
WINGS DT. 1 MB	89,90
WINNING TEAM DT.	54,90
WOLFPACK DT. 1 MB	65,90
WONDERLAND 1 MB *	65,90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	59,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZARATHRUSTRA *	59,90
Z OUT DT.	54,90

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCHRO EXPRESS 2	99,00
VIRUSFALLE	29,90
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90
X-POWER CARTRIDGE DT.	225,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 800 KB, EXTREM LEISE, SUPERSUMME 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 159,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-LHR 89,90

1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 249,90

2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, KOMPLETT BESTÜCKT 279,90

5,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT 499,00

Harddisk

HARDISK-STATIONEN FÜR AMIGA 500
30 MBYTE 1098,00
40 MBYTE NEC 1298,00
50 MBYTE 1358,00
60 MBYTE 1498,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000
30 MBYTE 898,00
40 MBYTE 1098,00
40 MBYTE SCSI 1298,00
60 MBYTE SCSI 1398,00
80 MBYTE SCSI 1498,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW. 64 MM 469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW. 105 MM 859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM 1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI, 4 GRAUSTUFEN 1498,00

LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er 9,90
3.5" 2HD NoName 10er 19,90
5.25" 2DD NoName 10er 5,90
5.25" 2HD NoName 10er 12,90
PREISE AB 250 STÜCK, ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
MOUSE SET HAUSHALTER/PAD 19,90
MAUSMATTE 6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN 19,90
BOX 100 STÜCK 5.25" DISKETTEN 19,90

SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT. 109,90
INFOFILE DATENBANK DT. 109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR 79,90
DE LUXE VIEW -VIDEO DIGITIZER- 349,00

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM



IN-SZENE



Wir haben hier schon über vieles berichtet, Raubkopierer interviewt, die Szene von vorne bis hinten durchleuchtet – heute soll mal jener Mann zu Wort kommen, der unter Crackern als Gallionsfigur der „Gegenseite“ gilt: Rechtsanwalt Günther Freiherr von Gravenreuth!

AJ: Herr von Gravenreuth, man kann Sie mit Fug und Recht als Staranwalt auf dem Gebiet der Computerkriminalität bezeichnen – wie wird man so etwas?

GFG: Nun, ich habe mich schon vor zwölf Jahren mit Computern befaßt, das waren damals allerdings noch solche mit Lochkarten! Auch davor hatte ich schon mit Produktpiraterie zu tun; seit ungefähr sieben Jahren beschäftige ich mich nun hauptsächlich mit diesem Fachgebiet.

AJ: Anfangs war das ja alles noch eine Art rechtlicher Grauzone, wie beurteilen Sie denn die heutige Rechtslage – sind die Gesetze zu lasch oder zu streng?

GFG: Ich finde die Gesetze selbst ausreichend, die Rechtspraxis ist dagegen immer noch etwas unausgewogen. Man erlebt da häufig verblüffende Urteile.

AJ: Was war denn die höchste Strafe, die Raubkopierer bisher kassiert haben?

GFG: Soweit ich informiert bin, waren das zehn Monate auf Bewährung wegen wiederholten Kopierens. Aber demnächst kommt wahrscheinlich ein härteres Urteil in einem ähnlichen Fall – dieser Raubkopierer wurde schon mal zu sechs Monaten auf Bewährung verdonnert, ihn dürfte jetzt einiges mehr erwarten.

AJ: Und was war der bisherige Rekord an beschlagnahmter Ausrüstung?

GFG: Hier hatte ich mal einen Fall, wo das Lager eines Burschen ausgehoben wurde, der auf fünf verschiedenen Systemen (VC 20, C 64, Amiga, Atari, IBM) koptierte. Er hatte praktisch alles, beispielsweise zigtausende Disketten, Leerdisketten in 500er Paketen und einen 20 qm großen Kellerraum voller Anleitungen...

AJ: Der Junge scheint ja ein Vollprofi gewesen zu sein! Aber wie sieht das eigentlich mit den neuen Bundesländern aus, die Leute dort kennen sich ja noch nicht so gut aus, werden sie deshalb auch weniger streng bestraft?

GFG: So ähnlich ist es. Hier gibt's so was wie eine Gnadenfrist von einem Jahr ab der Einheit, in der die Tauscher noch nicht verfolgt werden. Danach gelten aber genau dieselben Maßstäbe wie in den alten Bundesländern. Die einzige Ausnahme bildet der Großraum Berlin, wo auch jetzt schon kein Unterschied mehr gemacht wird.

AJ: Kommen wir wieder zu Ihnen, haben Sie sich auf ein bestimmtes System spezialisiert, oder befassen Sie sich mit allen?

GFG: Ich bin überall vertreten und besitze selbst praktisch jedes auf dem Markt vorhandene System, vom VC 20 bis zum Amiga.

AJ: Und ist diese imposante Hardware-Sammlung reines Arbeitswerkzeug, oder wagen Sie gelegentlich auch mal ein Spielchen?

GFG: Manchmal spiele ich schon ein bißchen, meistens aber nur uralte Sachen – vieles davon ist heutzutage übrigens indiziert. Die neueren Spiele sind mir oft zu schwer, selbst „Tetris“ ist mir schon viel zu stressig.

AJ: Man hört immer wieder von Anti-Gravenreuth-Spielen und sogar von geplanten Anschlägen auf Sie. Müssen Sie wirklich um Ihr Leben fürchten, oder ist das alles Humbug?

GFG: Naja, die Leute übertreiben halt immer etwas! Die Wahrheit ist, daß es zwei Anti-Gravenreuth-Spiele auf dem C 64 gibt, ein Textadventure und ein Dart-Spiel mit meinem Bild. Das letztere ist wahrscheinlich entstanden,

weil ich in einer Diskussion mit Crackern mal gesagt habe, ohne Grafik fände ich solche (Anti-Gravenreuth-) Spiele etwas lasch. Und das Schlimmste an „Attentaten“ war bis jetzt die Drohung, mein Auto zu flambieren – sonst war nichts los.

AJ: Sie treffen sich also auch mit Crackern?

GFG: Warum nicht, ich stelle mich jeder Diskussion. Sei es bei Fernsehsendungen wie „Highscore“, seien es andere Gesprächsrunden wie auf der Amiga '90. Auch auf legalen Crackerparties; bei einer habe ich sogar mal einen Fußball-Pokal gestiftet. Den hat dann spaßigerweise meine eigene Mannschaft gewonnen, weil die anderen Teams zwar vielleicht bessere Cracker hatten, aber ich meine Leute rein nach fußballerischen Kriterien ausgesucht habe...

AJ: Herr von Gravenreuth, wir bedanken uns für dieses interessante Gespräch!

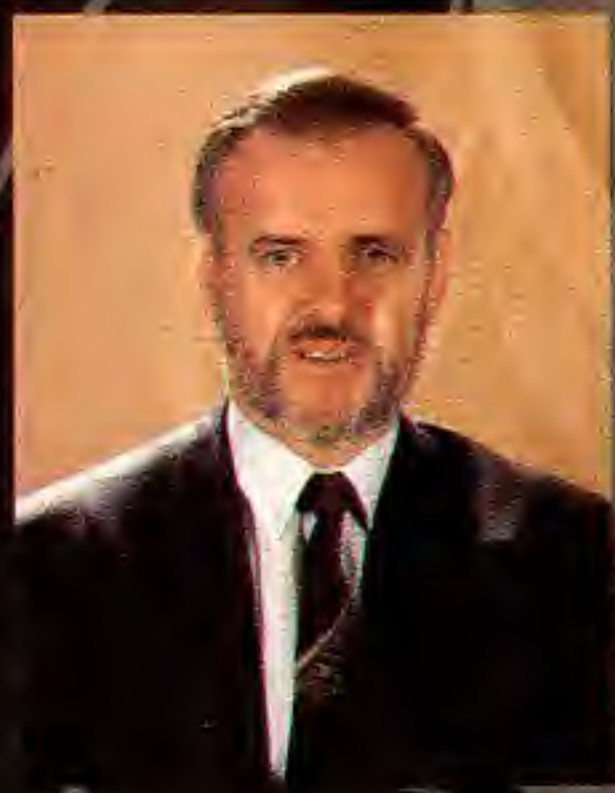


Foto: Computer Live

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 2/90
Rollenspiele satt: „Legend of Faerghail“ und „Drakkhen“ sowie ein richtiges Rollenspiel zum Mitmachen im Heft!



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 5/90
Grafik-Hämmer: „Dragon's Lair II“, „Turrican“ und „Midwinter“. Dazu Messe-Neuheiten aus aller Welt!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/90
Bunt gemixt: „Beast II“, „Operation Stealth“ und das „Große Sierra-Special“. Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!



Amiga Joker 11/90
Jubiläums-Ausgabe: Mit „Corporation“, „Lotus Turbo Challenge“, einem Riesen-Poster und der Antwort auf die Frage „Spiele-Redakteur – ein Traumjob?“



Amiga Joker 12/90
Abgefahren: „Powermonger“, „Z-Out“ und „Great Courts II“. Mit dabei ein verrückter Psycho-Test und Viren zum Selbermachen!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 2/91
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum“ und „Total Recall“. Plus ein Special über „Virtual Reality“ und der „Große Freezer-Test!“



Amiga Joker 3/91
Heiter weiter: „Turrican II“, „Hard Drivin' II“ und „Speedball II“. Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



1. Sonderheft: Simulationen
Tests der 70 besten Simulationen. Mit Tips & Tricks zu jedem Spiel, Interviews, Insider-Infos und der kompletten Entstehungsgeschichte des Genres!



2. Sonderheft: Poster & Lösungen
10 megastarke Riesenposter (DINA2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag
Joker Shop
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, das Sonderheft: Simulationen 7,80 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,-

DM. Bei Vorkasse bitte 3,- DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren:

Born to be wild? Ninja Rabbits

Eine Prügelorgie mit einem karatekundigen Langohr, was soll das nun wieder? Meine Güte, es gibt Ninja Turtles, Ninja Warriors und vermutlich sogar Ninja Tomaten – da war es doch nur noch eine Frage der Zeit bis zum Auftauchen der Ninja Rabbits...

In der Stadt steht eine undichte Giftgas-Fabrik, der ausströmende Kampfstoff hat in weitem Umkreis Mensch und Tier in wilde Bestien verwandelt. Nur unseren schlag- und trittkräftigen Osterhasen nicht, der sich auf den langen Weg von der Provinz in die Metropole macht, um das Leck abzu-dichten. Dachse, Frösche, Bauern, Punks – wer es wagt, sich Meister Lampe in den Weg zu stellen, muß dran glauben. An bestimmten Stellen kann Bunny in den Untergrund verschwinden und dort weiterwüten, außerdem gilt es, herunterfallenden Steinen oder fliegenden Golfbällen auszuweichen.

Die anfänglichen drei Leben halten zwar nicht lange vor, doch das Aufsammeln von versteckten Möhren ermöglicht dem kämpferischen Rammler weitere Wiedergeburten. Bei alledem ist die „überirdische“ Grafik recht liebevoll gestaltet, nur unten wirkt die Sache manchmal etwas einfallslos. Auch schaltet das Programm von einem Bild zum nächsten

um anstatt zu scrollen. Über die Joystick-Steuerung kann man hingegen nicht meckern, auch gibt es eine recht nette Titelmusik; nur die eintönigen Soundeffekte während des Spiels machen keine allzu gute Figur.

Ein Anwärter auf den Nobelpreis für Software ist Ninja Rabbits also kaum, aber eine ganz herzige Bildschirmklopperei für erfreulich wenig Geld ist schließlich auch nicht zu verachten. Sogar den Schwierigkeitsgrad darf man auswählen – Hasenfuß, was willst du mehr? (jn)



Ninja Rabbits

Grafik:	59%
Sound:	48%
Handhabung:	63%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	52%

Variabel

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Microvalue

Genre: Action

Spezialität: Rekordverdächtig kurze Anleitung, Pausenfunktion, Highscores werden nicht gespeichert.

Böse Wirtschaftsflaute... Merchant Colony

Wer mal sehen möchte, wie man eine gute Idee durch diese Realisierung umbringt, darf sich an Impressions wenden – deren neues Händler- und Kolonistensgame zeigt ganz genau, wie's geht!

Simuliert wird ein kontinuierlicher Zeitablauf, wobei man als Händler des Jahres 1700 ins Geschehen einsteigt. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, und auch die Nation, der man angehören möchte, darf man sich aussuchen – bloß wird dummerweise dabei auch gleich die Sprache der Screentexte festgelegt. Im Heimathafen kauft man sodann ein Schiff und stopft es mit Siedlern, Arbeitern, Ingenieuren, usw. voll. Auf einer zoombaren Weltkarte läßt sich nun der Kurs zu einem noch unerschlossenen Anlegpunkt bestimmen. Endlich am Ziel, läßt der Handelsmann die Kolonisten aus, welche die Gegend erforschen und sich an vielversprechenden Stellen niederlassen können. Die von ihnen produzierten Güter warten dann im Hafen auf Abholung...

Später kommen Lagerhäuser, Fabriken oder auch Brücken hinzu, und natürlich sollte die Handelsflotte ausgebaut werden. Gelegentlich machen Freibeuter die Meere unsicher, auch Naturkatastrophen drohen allzeit. Datenblätter infor-

mieren über Preise in den verschiedenen Häfen oder die Lage der Firma; sogar Kreditaufnahme ist möglich.

So weit, so schön. Nur arbeitet die Maussteuerung teilweise so erschreckend zäh und umständlich, als stamme sie wirklich aus dem 18. Jahrhundert! Der Sound macht „Pling“, die Grafik haut auch niemanden vom Bürosessel, und das Scrolling der ärgerlich ungenauen Landkarte muß man sehen, um's zu glauben. Merchant Colony war sicher gut gemeint, dabei ist's aber leider geblieben. (jn)



Merchant Colony

Grafik:	36%
Sound:	8%
Handhabung:	17%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	23%
Preis/Leistung:	15%
Red. Urteil:	23%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Impressions

Genre: Simulation

Spezialität: Keine Mehrspieler-Option, save auf Leerdisk. Vorsicht: Lief bei uns nicht auf 2000ern!



Hau wech, Alter!



La Paloma, ojehe...

Der Amiga Joker meint:
Mit Bard's Tale III wurde ein Klassiker stilgerecht auf den Amiga umgesetzt!

BARD'S TALE III

The Thief of Fate

Seit fast drei Jahren treibt sich der dritte Teil der Barden-Saga nun schon auf allen möglichen und unmöglichen Systemen herum – bloß uns Amigianern hat man bis heute verheimlicht, wie schlecht es um das geliebte Skara Brae bestellt ist...

Im zweiten Teil waren die kampferprobten Haudegen ja ausgezogen, um den Archmage Lagoth Zanta zu vernichten; nach getaner Arbeit kehren sie nun in ihre Heimatstadt zurück – und erleben eine bitterböse Überraschung: während sie auf Abenteuerurlaub waren, hat irgendein gemeiner Kerl Skara Brae dem Erdboden gleichgemacht! So eine ruchlose Tat darf selbstverständlich nicht ungesühnt bleiben, also gehen unsere Helden mal nachschauen, ob sich der Spitzbube vielleicht noch in der Nachbarschaft herumtreibt. Doch durch die Ruinen von Skara Brae schleichen nur ein paar versprengte Monster, vom Täter selbst ist nichts zu sehen. Dafür begegnet die wackere Truppe dem letzten Weisen des Review Boards – und schon hat man wieder einen Auftrag in der Tasche! Im Unterschied zu vielen Rollenspielen neuerer Machart, ist Bard's Tale III immer noch überwiegend nach dem guten alten Hack & Slay Prinzip aufgebaut; Rätsel sind nach wie vor eher Mangelware. Wie gewohnt müssen in erster Linie Monster getötet und Gegenstände gefunden werden; das aber nicht zu knapp: Sage und schreibe 500 verschiedene Monsterarten tummeln sich in den insgesamt 84 Dungeons! Um dem greulichen Zoo stilgerecht zu Leibe rücken zu können, dürfen etwa 100 Zaubersprüche gemurmelt und schier unzählige Waffen geschwungen werden. Die Auswahl bei den Spielercharakteren wirkt dagegen direkt bescheiden: es gibt sieben Rassen und dreizehn Klassen, wobei die magische Karriereleiter gegenüber dem Vorgänger um zwei Sprossen erweitert wurde (Chronomancer und Geomancer). Natürlich können auch altgediente Recken aus den früheren Bardensagen

übernommen werden, was bestimmt kein Fehler ist – das Abenteurergewerbe wird schließlich auch nicht leichter...

Weitere Errungenschaften des Programms sind Auto-mapping in den Dungeons, und die Möglichkeit, Spielstände immer und überall abspeichern zu können. Ganz allgemein ist der Bedienungskomfort tadellos, beispielsweise müssen die beiden Disks kaum gewechselt werden, und wer über 1MB und eine Festplatte verfügt, kann das Game sogar auf letztere installieren. Auch in allen übrigen technischen Disziplinen macht Bard's Tale III eine hervorragende Figur: Farbenprächtige und komplett neue Monster und Animationen, sowie chice, wenn auch nur gelegentlich ertörende Bardenmusik begleiten den Spieler durchs Heldenleben.

Mag auch die Monsterschlacht(erei) so manchem Rollenspieler nicht mehr ganz zeitgemäß erscheinen – dieses Game hat einfach einen ganz speziellen Charme, der nicht nur eingefleischte Alt-Barden in seinen Bann zieht. Wer also im nächsten halben Jahr nichts Besonderes vorhat, dem sei der Besuch in Interplays düsteren Verliesen dringend angeraten! (mm)



Bard's Tale III

Grafik:	76%
Sound:	38%
Handhabung:	82%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	85%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Interplay/ Electronic Arts	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Spiel in englisch,
Anleitung in (gutem) deutsch.
Codewheel-Abfrage.

Grübeleien für Farbenblinde Napoleon

Dank den Programmierern von „Wild West World“ dürfen passionierte Schlachtenlenker ihr Glück nun in einem neuen Strategiespielchen versuchen. Grundvoraussetzung: Keine Angst vor Augenentzündung und möglichst stocktaube Ohren...

Vier Generäle messen auf einem 20 x 20 Felder großen Brett ihre Kräfte, fehlende Militärs übernimmt die Elektronik (ein Zweier-Modus ist zwar vorhanden, aber reizlos). Ein jeder befehligt sechs Armeen und zwei „Joker“ als Verstärkung. Die Streitmacht ist in Form von acht Steinen dargestellt, die zu Beginn an den Seiten des Schlachtfeldes aufgereiht sind. Berge und Stationen werden für jede Partie zufällig über das Brett verteilt; erstere sind (strategisch nutzbare) Hindernisse, letztere sollen al-

lesamt erobert werden. Wer möchte, darf den Sieg aber auch bei 175 besetzten Feldern feiern.

Nach recht komplizierten Regeln führt man nun per Mausklick seine Züge aus. Sobald die Einheiten einander nahe genug gekommen sind oder eine Station in Reichweite ist, wird ge-

kämpft. Der Amiga errechnet dann das Ergebnis, sollten bestimmte Bedingungen erfüllt sein, dürfen wieder neue Steine in die Schlacht geworfen werden. Bei alledem will erfreulich viel beachtet sein, z.B. Kräfteverschleiß bei Bewegungen, ausreichender Nachschub und dergleichen mehr. Schade nur, daß die unmögliche Farbgebung das Game schutzbrillenpflichtig macht, auch sonst ist die Grafik unter aller Kanone. Soundmäßig gibt's eine ge-

rade noch erträgliche Titelmusik und grauenhafte Effekte während des Spiels. Ob Euch das komplexe Prinzip über die erbärmliche Präsentation hinwegtröstet, entscheidet Ihr aber am besten bei einem Probespielchen. (jn)



Napoleon

Grafik:	11%
Sound:	17%
Handhabung:	59%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	44%

Variabel

Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Magic Soft
Genre: Strategie

Spezialität: Deutsche Anleitung, Save-Option, einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Digitale Schlaftablette: Tee Off

Wer auf der Suche nach einer halbwegs ernstzunehmenden Golfsimulation für wenig Geld ist... muß weitersuchen. Energize hat den Nobelsport zwar zu einem Billspiel verbraten – nur halt leider in jeder Beziehung!

Trotz der drei Schwierigkeitsgrade, den diversen Schlägern und einem (völlig überflüssigen) Caddy ist Tee Off ein schier unglaublicher Langweiler. Das fängt schon bei den Plätzen an; davon gibt es zwar vier Stück, bloß sehen alle nahezu gleich aus – einheitlich hellgrüne Flächen mit gelegentlichen dunkelgrünen, gelben oder blauen Farbtupfern. Auch die Perspektive ändert sich nie, man sieht den Kurs immer nur von oben. Die megasimple Steuerung ähnelt entfernt der von

„Jack Nicklaus“: Am oberen Screenrand bestimmt man mit einem Mausklick die gewünschte Richtung, ein weiterer Klick auf die Schlagstärke-Anzeige läßt das Bällchen in einem bescheidenen Zomeffekt durch die Luft segeln. Und zwar ganz, ganz langsam und sehr, sehr ruckelig. Hat man dann zufälligerweise einen Baum oder Hügel so

getroffen, daß der Ball etwas zurückrollt, wird die Schlagrichtung automatisch um 180° gedreht. Wenn man das übersieht, fliegt die Kugel beim nächsten Schlag wieder Richtung Heimat! Das Gameplay ist also nix Genaueres, die Grafik schon gar nicht und der Sound noch weniger. Außer einer lahmen Titelmusik hört man nur ein leichtes Klicken, gerade so, als ob hier mit Murmeln statt mit Golfbällen gespielt würde. Immerhin können bei Tee Off bis zu vier Leute mitma-

chen, dafür hat man sich allerdings die Computergegnern gespart. Selbst denen war das Game wohl zu langweilig... (od)



Tee Off!

Grafik:	24%
Sound:	21%
Handhabung:	38%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	18%

Variabel

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Energize
Genre: Sport

Spezialität: Eine (schwer durchschaubare) deutsche Kurzanleitung findet man auf der Rückseite des Packungsumschlags.



spirit of EXCALIBUR

Wiedervereinigung ist ein schwieriges Geschäft, das war schon im alten England so. Aber als Computer-Held bekommt man wenigstens ordentliches Handwerkszeug: Wo Kohl & Co nur mit der Aktenmappe fuchteln, darf unsereins ein magisches Schwert schwingen!

Der Amiga Joker meint:
Spirit of Excalibur ist ein Abenteuer mit außergewöhnlich viel Spieltiefe!

Dabei handelt es sich natürlich um das gute alte Excalibur, das dem englischen Sagen-König Arthus bei so mancher Tafelrunde behilflich war. Hier soll es aber den Arthus-Nachfolger Constantine auf seiner (fünftägigen) Vereinigungstournee durchs zerstrittene Königreich beschützen. Vom schönen York geht's erstmal nach Camelot, wo Constantine gekrönt werden soll. Hat er das glücklich hinter sich, darf er sein frisch erworbenes Ländle auch schon gegen die Sachsen und den bösen Ritter Mordred verteidigen. Die weiteren Bewährungsproben in Stichworten: ein Riese, der ein schier unlösbares Rätsel bereithält, der verzauberte Ritter von Sauvage und zuletzt das große Showdown mit der Hexe Morgan le Fay, König Arthus' alter Intimfeindin.

Daneben hält die Mixtur aus Strategie- und Rollenspiel noch eine Menge kleinerer Scharmützel für den Helden bereit: Während er von Stadt zu Stadt reitet, begegnet er vielen anderen Reisenden, mit denen er sich unterhalten oder prügeln kann; manche lassen sich auch rekrutieren und mit eigenen Missionen betrauen. Tja, und in Städten, die man befreit hat, gewinnt man neue Freunde. All diese Geschehnisse spielen sich auf einer riesigen englischen Landkarte ab, von der dann fallweise zu den (animierten) Actionsequenzen umgeschaltet wird. Die Kämpfe werden, wie der Rest des Spiels, über verschiedene

Befehlsmenüs gesteuert. Man kann dabei selbst mitmischen, den automatisch gesteuerten Rittern einfach nur zuschauen, oder sich lediglich das Resultat berichten lassen.

Es gibt hier viel zu kämpfen, etliches zu sammeln (magi-

sche Tränklein etc.) und einiges zu beachten (z.B. muß die eigene Popularität immer schön hoch bleiben, sonst sind die allesentscheidenden Adels- und Glaubenswerte schnell im Keller!), aber besonders wichtig ist es, die strategische Seite

der Angelegenheit nicht aus den Augen zu verlieren. Auch sollte man sich wirklich intensiv mit der Hintergrundstory beschäftigen und alle erhaltenen Informationen gründlich überdenken. Nur so erfährt man, welche Ritter sich für welche Aufgaben am besten eignen, wer über bestimmte magische Fähigkeiten verfügt, und wo genau es im Königreich kriselt. Gerade in den vielen Details und dem umfangreichen historischen Hintergrundmaterial liegt nämlich der Reiz dieses außergewöhnlichen Games! Selbstverständlich gibt's hier auch nette Sounds zu hören und hübsche Grafiken zu sehen, beispielsweise wird jeder Ort durch ein eigenes, animiertes Bild dargestellt. Um aber wirklich Freude an Spirit of Excalibur zu haben, braucht man die Bereitschaft, sich richtig tief in die Materie einzuarbeiten – und vielleicht ein Zweitlaufwerk...

(Kate Dixon)



Spirit of Excalibur

Grafik:	76%
Sound:	61%
Handhabung:	72%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	78%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Virgin	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Komplette in deutsch, Spielstände speicherbar, viel Diskwechsel.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

Während der Golfkrise sind Flugsimulationen ja arg in Verruf geraten, an diesem Programm hätten sich die Kritiker aber die Zähne ausgebissen: Selten geht es am Computer-Himmel so friedlich zu wie in Chucks Pilotenschule!

Der Amiga Joker meint:
Mit Chuck Yeager macht die Fliegerei auch ohne Waffen Spaß!

Nach den PC-Himmelsstürmern dürfen nun endlich auch wir Amigianer in 18 verschiedenen Flugmaschinen durch die digitalen Wolken pflügen: Von der legendären P-51 aus dem zweiten Weltkrieg über eine flinke X-15 bis hin zu einem Space Shuttle werden Stahlvögel aller Rassen und Klassen geboten. Trotz dieser Vielfalt bleibt der Realismus nicht auf der Strecke – jede Maschine verfügt über originalgetreue Instrumentierung und andere Flugeigenschaften!

Kein Wunder also, daß hier auch viel Augenmerk auf eine komplexe Steuerung gelegt wurde; entweder der Pilot hantiert mit zwei Joysticks gleichzeitig oder mit Stick und Maus (wer flinke Finger hat, kann sich auch ausschließlich auf dem Keyboard vergnügen). Dazu kommen noch etliche Tastaturkommandos: Ob nun das Höhen- bzw. Seitenruder bedient werden soll, oder ob man das Geschehen aus einer anderen Perspektive sehen möchte – die Tasten dürfen nicht rasten. Und weil wir gerade von Perspektiven sprechen: Der Flug kann vom Tower, von oben, unten, hinten, vorne und sogar von einem Satelliten aus betrachtet werden.

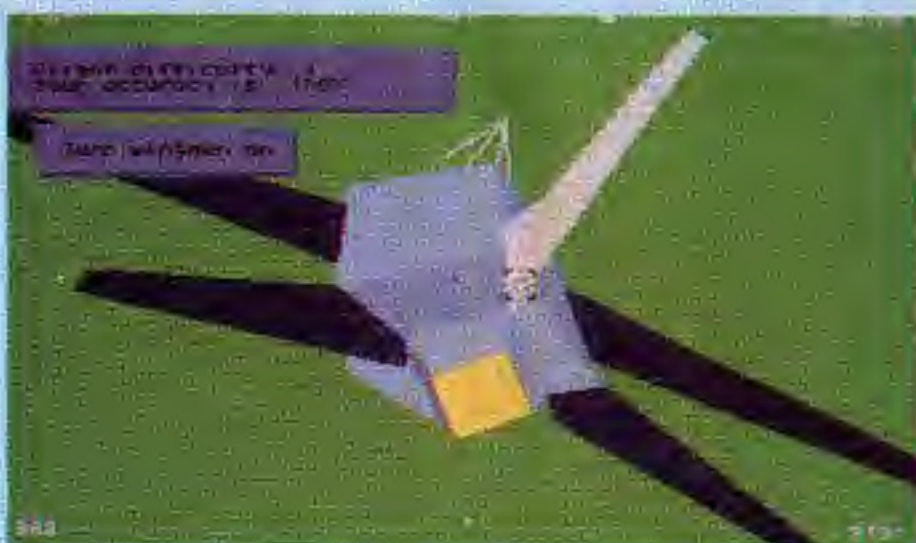
Die vielen Ansichten machen auch durchaus Sinn, schließlich können geübte Vogelmenschen hier allerlei Kunststückchen wie Loops oder Formationsflüge (mit berühmten Kunstflugstaffeln wie den Blue Angels) zum besten geben. Und das in ganz verschiedenen Gebieten und bei unterschiedlichen Witterungsver-

hältnissen. Ehe man sich an trickreiche Manöver wagt, ist aber ein Besuch an der integrierten Flugschule ratsam. In sechs Tageslektionen stehen erstmal grundsätzli-

che Übungen wie Starten, Landen und Geradeausflug auf dem Lehrplan, später können auch diverse Standardmanöver wie z.B. der „Immelmann“ trainiert wer-

den. Zudem darf man noch an kleinen Flugrennen auf abgesteckten Kursen teilnehmen oder die Tücken des Nachtflugs kennenlernen (Orientierung = Karten + Sternenhimmel).

Abwechslungsreichtum und interessante Features wie das Aufzeichnen der Flüge mit einer Art Videorekorder bietet AFT 2.0 also genug, dafür sind die Fluggebiete landschaftlich etwas karg ausgefallen, und besonders schnell ist die Grafik auch nicht gerade. Noch schlimmer sieht's beim Sound aus, die Geräuschkulisse beschränkt sich in erster Linie auf nerviges Motorgebrumme. Somit ist Chuck Yeagers Fliegerei am Amiga zwar längst nicht so spektakulär wie in Wirklichkeit (immerhin hat der Mann als erster Mensch die Schallmauer durchbrochen), aber friedliebende Piloten werden nirgendwo besser bedient! (C. Borgmeier)



Chuck Yeager's AFT 2.0

Grafik:	67%
Sound:	33%
Handhabung:	72%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Simulation

Spezialität: Ausgeliefert wird das Game mit einer vorbildlichen Anleitung und einem Audiotape. Handbuchabfrage, es kann nur von einer Sicherheitskopie gespielt werden.

Skull & Crossbones



Halt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.

Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seeräuberei aus.

Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghafte! Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Durch Ecrräuberabenteuer zu beenden.

Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und urwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelternbach

© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved. "Atari Games Corp. Artwork & Packaging."
© 1991 Domark Software Ltd. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BONICO,
Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelternbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067.
Programmiert von: Walking Circles. Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64, Spectrum, Amstrad. Amiga Bildschirm Fotos.

DOMARK

Bonico Serviceline – Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt. Tel. (06107) 62067. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

PGA TOUR GOLF

Als dieses Programm für den PC erschien, liebäugelte so mancher Amiga-Golfer mit einem kleinen Seitensprung – die euphorischen Kritiken waren auch zu verlockend! Ab sofort gibt es keinen Grund mehr, der „Freundin“ untreu zu werden...

Grund gibt es viel eher zur Freude, genauer gesagt, gleich deren zwei: Nicht genug damit, daß PGA Tour Golf auf seinem Gebiet alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt – die Umset-

zung ist sogar noch um ein kleines Quentchen besser als das PC-Original! Grundsätzlich weist das Game dieselben Vorzüge auf wie „Leaderboard“: Es ist leicht zu bedienen, aber schwer zu

meistern, wenn man es perfekt machen will. Trotz der problemlosen Handhabung kommt aber hier die Realitätsnähe nicht zu kurz, dazu gibt es wesentlich mehr Optionen, Details und Variationsmöglichkeiten, als der Klassiker zu bieten hatte. Man darf alles erstmal üben (vom Abschlag bis zum Einlochen), sofort ein Tournament starten (bis zu vier Teilnehmer, wahlweise Menschen oder Maschinen) oder die gut gemachten Statistiken beäugen (längster Schlag, gewonnene Spiele, etc.). Selbstverständlich werden darüberhinaus noch allerlei Feinheiten geboten – spezielle Schlagarten, Wind, wechselnder Untergrund, verschiedene (Kamera-) Ansichten, Zeitlupenwiederholungen, „Hotkeys“ für die wichtigsten Funktionen und noch so einiges mehr. Zudem kann vom Spieler über die Perspektiven bis zum Spielstand so gut wie alles abgespeichert werden. An Plätzen gibt es insgesamt vier, drei „echte“ und einen Fantasiekurs.

von oben zu sehen, erst dann kommt der allesentscheidende Abschlag. Sollte mal ein richtiger Jahrhundertschlag gelingen, wird das große Ereignis automatisch nochmal in Zeitlupe vorgeführt, mit Flugbahnanzeige und allem Drum und Dran. Die Grafik hat sich gegenüber der PC-Version generell leicht verbessert, der Ball fliegt auch schön schnell – lediglich der Gitterraster, der dem Spieler das Einlochen erleichtern soll, ist nach wie vor ein wenig unübersichtlich. Beim Sound wird man musikalisch von edlen Rob Hubbard Klängen verwöhnt, ja, und man kann sogar hören, auf welchem Untergrund der Ball aufschlägt (Grün, Rough, etc.)!

Die Steuerung ist sowohl im Maus- als auch im Tastaturbetrieb über alle Zweifel erhaben, unsere Umsetzung ist also sogar in punkto Spielbarkeit dem PC-Vorbild eine Nasenlänge voraus (vor allem, weil sich die Abschläge etwas präziser ausführen lassen). Und da PGA Tour Golf Anfänger ebenso zu fesseln vermag wie erfahrene Profis, ist es keineswegs eine Übertreibung zu behaupten, daß der Amiga nun wieder um einen Klassiker reicher ist! (mm)



PGA Tour Golf

Grafik:	75%
Sound:	63%
Handhabung:	89%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Sport

Spezialität: Ausführliche Anleitung, Handbuchabfrage, HD-Installation möglich, minimales Wechseln der beiden Disks. Bei 512K Zweitlaufwerk abhängen!



Fast wie im Fernsehen!



Der Kurs mit all seinen Tücken



Auswahl in Hülle und Fülle

Der Amiga Joker meint:
PGA Tour Golf ist die neue Nr. 1 im grünen Sport!

Im Wettbewerb wird um Prämien gegolft, und zwar in mehreren Runden, für die man sich erstmal qualifizieren muß – so wird der gemächliche „Altherrensport“ manchmal zum echten Thriller! Apropos Thriller: Zunächst wird das aktuelle Loch in einem „Kameraschwenk“ gezeigt, anschließend kriegt man es zur besseren Übersicht nochmal

Pepe Hammer

Wer von den ewigen Barbaren und Raumfahrern die Nase voll hat, sollte mal bei Demonwares neuem Geschicklichkeitstest reinschauen. Hier treibt sich ein besonders exotischer Computerheld herum – Pepe, der nette Bauarbeiter von nebenan!

Der Amiga Joker meint:
Einfallsreich und
hübsch gemacht – ein
Geschicklichkeitstest
nach Maß!

Pepe ist ein Handwerker von echtem Schrot und Korn: wenn es nichts zu tun gibt, steht er in der Gegend rum und raucht erst mal eine Kippe, ansonsten terrorisiert er seine Umwelt mit dem Preßlufthammer. Hier wird aber nicht gepafft, hier soll Pepe unter Zeitdruck diverse Plattform-Labyrinth nach Schätzen, Schlüsseln, Zaubetränken, usw. abgrasen. Vorzustellen hat man sich das als eine Mischung aus „Loderunner“, „Rick Dangerous“ und ein paar eigenständigen Elementen.

Pepe läuft durch komplizierte Gangsysteme, klettert Leitern rauf und runter, flüchtet vor Gegnern (z. B. Gespenster), und sammelt dabei alles auf, was er findet. Mit seiner „pneumatischen Waffe“ kann er auch Steine weghämmern, die aber nach kurzer Zeit wieder nachwachsen. Die andere Möglichkeit, um an abgelegene Stellen zu gelangen (Pepe muß *sämtliche* Schätze eines Levels aufklauben, um in den nächsten zu kommen!), ist eine Art „Schildkröten-



Pepe im Legoland



Modus“: Drückt man den Joystick nach unten, kriecht Pepe unter seinen Schutzhelm und krabbelt so selbst durch engste Röhren. Außerdem lassen sich per Funktionstasten die einzelnen Gegenstände aktivieren, die unser Held der Arbeit schon eingesammelt hat – Schlüssel, Sprungverstärker, Öl für schnelleres Hämmern, etc.

Die Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet (Ägypten, mittelalterliche Burg, Legoland...) und strotzen nur so vor kleinen Gags. Es gibt zahlreiche Bonusabschnitte, versteckte Überraschungen und sehr intelligente Gegner, die keinen Moment Langeweile aufkommen lassen. Die Grafik ist liebevoll animiert und wird so perfekt ge-

scrollt, wie man das gerne öfter sehen würde. Auch die Steuerung ist nach kurzer Eingewöhnung kein Problem mehr. Über den Sound können und wollen wir nicht allzuviel sagen, unsere Testversion war in dieser Hinsicht noch nicht so ganz hundertprozentig. Was wir gehört haben, ist aber auf dem gleichen Niveau wie der Rest vom Fest – keine Frage, die Programmierer haben hier wirklich gute Arbeit geleistet! (mm)



Pepe Hammer

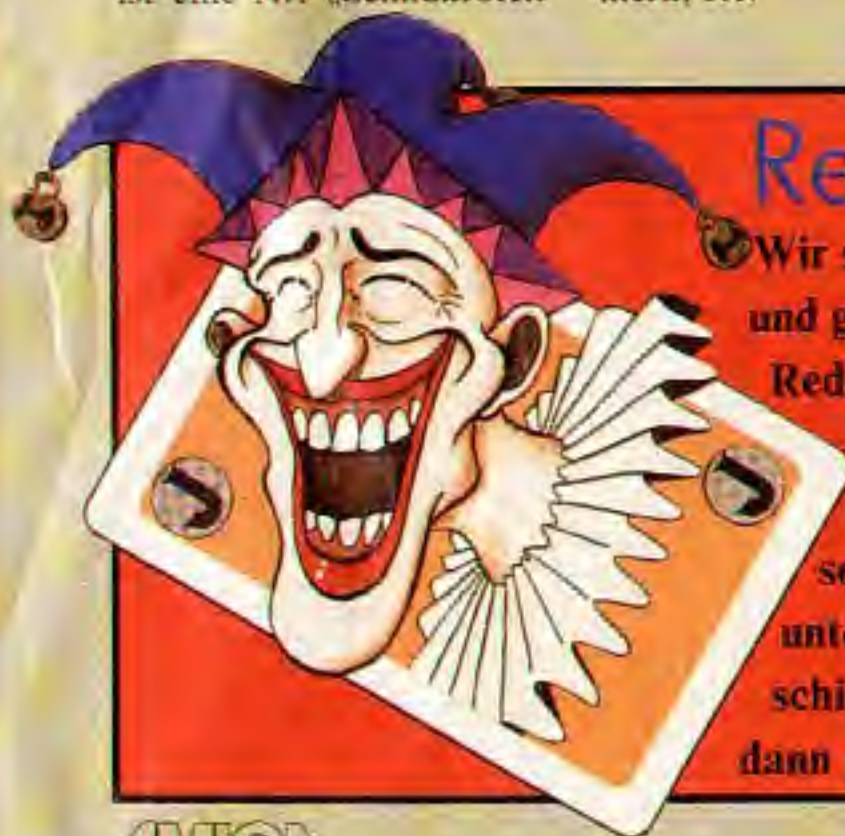
Grafik:	76%
Handhabung:	71%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Demonware	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Deutsche Anleitung, Pause- und Escape-Funktion.

Redakteur gesucht!

Wir suchen noch einen festen Mitarbeiter mit flotter Schreibe und guten Kenntnissen aus dem Bereich „PC-Spiele“ für unsere Redaktion in München. Wer Spaß an der Arbeit in einem jungen Team hat, ein angemessenes Gehalt verdienen und bei Eignung die besten Aufstiegschancen haben möchte, der sollte uns gleich seine Bewerbungsunterlagen mit Stilprobe und Lichtbild schicken. Alles weitere besprechen wir dann persönlich...

Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München



Manche waren süchtig nach ihm, andere sind an ihm verzweifelt, einige haben ihn auch einfach auseinandergerissen: Die Rede ist von Rubik's Cube, dem popig bunten Zauberwürfel, der vor ein paar Jahren in aller Hände war. Jetzt liegt der Nervenkiller auch in digitaler Version vor.

Aus dem Straßenbild sind die vertrackten Würfel zwar inzwischen wieder weitgehend verschwunden, aber dank Software 2000 hält das altherwürdige Tüftel-Prinzip jetzt am Amiga Einzug. Das Problem bei der Umsetzung auf den Computer war natürlich die (fehlende) dritte Dimension; deshalb haben wir es nun nicht mehr mit einem Würfel, sondern mit mehreren Farbflächen zu tun. In der einfachsten Spielvariante sind es vier, die wiederum aus je 16 verschiedenfarbigen Quadra-

ten bestehen. Per Mausklick kann man diese Quadrate verschieben, und zwar immer nur reihenweise, entweder horizontal oder vertikal. Ziel der ganzen Verschieberei ist es, vom (Farb-) Chaos zur Ordnung zu gelangen, sprich, einheitliche Farbflächen zu erzeugen – exakt wie beim 3D-Vorbild.

In Schwierigkeitsstufe eins erweist sich die Übung noch als relativ einfach, im vierten und höchsten Level mit

25 Flächen zu 16 Quadraten ist sie dagegen um keinen Deut leichter zu meistern, als es das Original war. Wer will, kann sich darüberhinaus selbst ein Zeitlimit auferlegen, und im Zwei-Spieler-Modus darf man sich sogar gegenseitig die Farbflächen durcheinanderbringen. Die Handhabung ist durchgehend ausgezeichnet, auch Grafik und Sound sind für Denkspielverhältnisse ganz passabel. Kurz und gut: Cu-

bulus ist eine würdige Versoftung des Wunderwürfels! (C. Borgmeier)



Cubulus

Grafik:	53%
Sound:	51%
Handhabung:	81%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	63%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Strategie

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscores und Spielstände (auf formatierter Zusatzdisk) abspeicherbar.



backgammon royale

Schlicht aber ergreifend!

Der Amiga Joker meint: Backgammon Royale ist das bisher spielstärkste Programm seiner Art!

Vor kurzem glänzte Magic Soft mit einer miserablen Umsetzung des beliebten Brettspiels – ob man bei Oxford Softworks wohl mehr von der Psychologie der Steine versteht?

Wenn ein Hersteller, der sich ganz der Versoftung von Brett- und Kartenspielen verschrieben hat, ein digitales Backgammonbrett veröffentlicht, dann sind die Erwartungen hoch. Nun, das Brett selbst ist eine herbe Enttäuschung (viel schlichter läßt sich sowas eigentlich nicht mehr darstellen), aber wenn es um Spielstärke geht, dann kann hier bereits der schwächste Gegner mehr, als Magic Softs Version auf der höchsten Stufe zuwegebringt!

Genau wie bei ihrem „Go Player“ läßt Oxford Softworks den Spieler auch hier gegen immer stärkere Computergegner antreten, die in Wort und Bild vorgestellt werden. Sobald man gegen so einen Kerl verliert, geht's zurück zum nächstschlechteren. Der Spielablauf gestaltet sich angenehm flott, zum Lernen kann aber auch eine langsamere Gangart eingeschlagen werden. Daneben stehen weitere Optionen wie Zugrücknahme

oder Speichern zur Verfügung, die wie alles andere mit der Maus bedient werden. Etwas lästig ist lediglich, daß die Computergegner darauf bestehen zu würfeln, selbst wenn gar kein Zug für sie möglich ist.

Einsame Backgammon-Fans finden hier also jederzeit einen spielstarken Partner, für den auch geübte Zocker ihren Grips anstrengen müssen. Wen juckt da, daß es keinerlei Sound gibt, und auch die Optik von je-

dem zweiten PD-Game überboten wird? (ml)



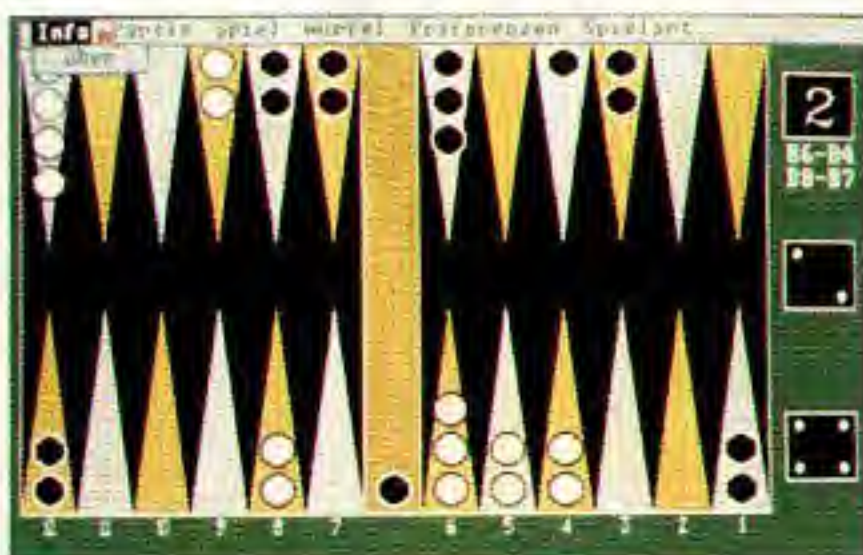
Backgammon Royale

Grafik:	17%
Handhabung:	71%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	73%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Oxford Softworks
Genre: Brettspiel-
Umsetzung

Spezialität: Spiel und Handbuch (mit Regelerklärung) in deutsch, Spielweise einstellbar (aggressiv/defensiv), es kann auch gegen einen menschlichen Partner gezockt werden.



Selten so ein hübsches Backgammonbrett gesehen!

DAS GROSSE CD-SPECIAL

DER ZUKUNFT EINEN SCHRITT VORAUS.....

Wie es aussieht, wird Commodores CDTV erst gegen Jahresende erhältlich sein – mit einem Anschaffungspreis von über 1000 Märkern muß gerechnet werden. Wir haben eine Möglichkeit entdeckt, wie Ihr zu einem akzeptablen Preis schon heute an die große Laser-Power kommt!

Vergelt alles,
was Ihr an Grafik &
Sound am
Amiga kennt!



Was würdet Ihr zu einem Gerät sagen, mit dem Ihr Arcade-Hämmer wie „Dragon's Lair“, „Space Ace“ oder „Afterburner“ in der originalen Automatenversion auf Eurem Amiga spielen könnt? Wahnsinn? Nicht wahnsinnig genug: Mit einem Laserdisk-Player könnt Ihr auch noch die tollsten Spielfilme in ungeschnittener Fassung ansehen, und das Monate, ehe sie in unseren Kinos auftauchen! Unglaublich? Nicht unglaublich genug: So ein Multimedia-Kästchen kann selbst Musik-CDs abspielen, und sogar für die kommenden CDTV-Games ist man damit bestens gerüstet! Dabei ist die Technologie eigentlich ein alter Hut, lediglich die Möglichkeiten sind neu. Die ersten Bildplatten-

spieler (oder eben Laserdisk-Player, wie der Fachchinese sagt) wurden bereits vor 20 Jahren entwickelt! Jedoch konnten sich die Geräte nie so richtig gegen Video durchsetzen, was in erster Linie an den Bedenken der Filmindustrie lag. Es war den Leuten einfach nicht geheuer, daß hier Filme ohne Qualitätsverlust vervielfältigt werden können – keine unbegründete Befürchtung, wie ein Blick auf die Raubkopierszene beweist. Anfang der 80er Jahre sorgte die Technologie dann für Aufsehen in der Spielhalle, als mit Don Bluths „Dragon's Lair“ ein interaktiver Zeichentrickfilm auf Laserdisk auftauchte. Die Geräte waren jedoch damals noch sündhaft teuer, also verschwanden sie bald wieder

in der Versenkung. Vor kurzem sind aber ein paar findige Köpfe auf die Idee gekommen, ein Interface zu basteln, mit dem die Original-Automatenspiele nun auch über den Amiga laufen.

Wer sich die Laser-Show ins Haus holen möchte, muß sich zunächst einmal einen Laserdisk-Player besorgen. Die Geräte kosten zwischen 700 und 1.200 Mark, der Preis dürfte aber schon in den nächsten Wochen um ein bis zwei „Blaue“ sinken. Es empfiehlt sich allerdings, nicht allzu sparsam zu sein, viele der etwa 40.000 (!) erhältlichen Spielfilme und so manches Game kommen im NTSC-Format daher, und das ist den etwas teureren Multiform-Playern vorbehalten. Die Automaten-Spiele erhält man dann auf Laserdisks in LP-Größe – im Gegensatz zum CDTV können mit so einem Player Disks aller Formate verwendet werden, bis hinunter zur kleinen Musik-CD. Zum Lieferumfang eines Arcade-Spiels gehört noch eine 3,5"-Diskette mit der Steuersoftware für den Amiga und das Interface. Komplett kostet der Spaß etwa 189,- DM, das zweite Game schlägt aber nur noch mit knapp einem Hunni zu Buche, weil man das Interface schließlich bloß einmal benötigt. Und das ist so gut wie geschenkt: Die Amigaversionen von „Dragon's Lair“ oder „Space Ace“ gehen für zirka 120,- DM über den Ladentisch, bieten nur einen Bruchteil der Original-Level und natürlich vergleichsweise lächerliche Qualität – finden auf einer Laserdisk doch bis zu



Ein Laserdisk-Player akzeptiert alle Formate



So sehen die Zauberkästen aus



250.000 einzelne Bilder Platz! Schade, daß wir Euch hier nur die Fotos zeigen können. Ihr solltet erstmal die Animationen sehen.

Der Anschluß an den Amiga (vorläufig nur A2000 und A500) ist dann ein Kinderspiel: Der Monitor wird mit einem RGB- oder Scart-Kabel mit dem Player verbunden, das Interface in den parallelen Port gesteckt, die Steuersoftware gebootet, und schon kann's losgehen. Während unseres Tests war die gesamte Redaktion für einen Tag lahmgelegt, weil sich niemand von der Grafik-Pracht lösen konnte – keine Frage, daß wir uns sofort so ein Teil bestellt haben! Tatsächlich ging auch alles völlig problemlos über die Bühne, lediglich die Pausen zwischen dem Umschalten auf die Sterbeszenen waren etwas länger als von der Spielhalle gewohnt. Dieses Problem sollte jedoch nur bei den von uns verwendeten Prototypen der Schnittstelle (für die Player „CLD 1500“ von Pioneer und „MDP 515 D“ von Sony) auftreten und bis zur Endversion ausgeräumt sein. Was die Qualität der Grafik, die Ablaufgeschwindigkeit und den megastarken Sound betrifft, war jedenfalls kein Unterschied zum Spielhallen-Original auszumachen.

Wenn man also bedenkt, wie vielfältig die Anwendungsmöglichkeiten so eines Laserdisc-Players sind, daß die Geräte mit umfangreicher Ausstattung (Zufallsgenerator, Vorprogrammierung, Fernbedienung, etc.) daher kommen, und daß in nächster Zukunft noch mehr Arcade-Schmankerl wie z.B. „F-15 Strike Eagle II“ erhältlich sein werden, dann braucht man nicht mehr lange zu überlegen, was man sich wohl zum nächsten Geburtstag wünscht...! (ml)

Infos, Player und Laserdiscs erhältlich bei:

Software Corner
Augartensir. 6
6800 Mannheim 1
Tel.: 0621/40 23 86

oder

A.V.I. Lasersoft
Wandsbeker Chaussee 44
2000 Hamburg 70
Tel.: 040/25 71 89

Amiga-Power für den Amiga



DAS GROSSE CD-SPECIAL

Auf Zu Neuen Ufern!

Man braucht nicht unbedingt Michaels Editorial gelesen zu haben, um zu wissen, in welche Richtung der Zug der Zeit unterwegs ist: CD-ROM ist die Zukunft! Aber neue Technologien erfordern Pionierarbeit – und genau die wollen wir jetzt mal etwas genauer unter die Lupe nehmen...

Nicht mehr lange, dann wird Commodores CD-Konsole mit Amiga-Innenleben, das CDTV, für jedermann erhältlich sein. Und auch das CD-ROM-Laufwerk für den 500er namens CD 690 steckt bereits in den Startlöchern. Parallel dazu basteln auch andere Hardware-Hersteller bereits an Produkten für die zukunftssträchtige Technologie, besonders im PC-Bereich ist CD-ROM groß im Kommen. Aber wem nützt die innovativste Hardware, wenn keine Soft dafür erhältlich ist? Zwar können es sich im Moment noch die wenigsten Companies erlauben, wirklich umfangreiche CD-Games zu entwickeln – dazu ist der Spaß zu teuer, zumal das Hardware-Angebot (und damit der potentielle Markt) noch verschwindend gering ist. Dennoch gibt es Firmen mit genügend Pioniergeist und ausreichend finanziellem Rückhalt, die bereits an einer Vorreiterrolle stricken. Beispielsweise

Dynamix, mit deren Top-Manager Jerry Luttrell wir uns unterhalten haben...

Dynamix? Sehr dynamisch!

Als erstes beabsichtigt die amerikanische Company (die seit kurzem mit Sierra „verhandelt“ ist) CDTV-Versionen von „Rise of the Dragon“ und „Heart of China“ zu veröffentlichen. Wir wollten deshalb von Jerry zunächst einmal wissen, wie die Grafiken für diese beiden Spiele entstanden sind:

„Alle Screens von Rise of the Dragon wurden von einem unserer Grafiker (er hat übrigens vorher für einen größeren Comicverlag gearbeitet) komplett mit der Hand gezeichnet. Er hat dabei verschiedene Techniken, wie Airbrush, Wasserfarben, usw. miteinander kombiniert; die fertigen Bilder werden dann

mit einem Farbscanner in den Computer eingelesen. Die Hintergrundgrafiken von Heart of China sind auf ähnliche Weise entstanden, bei den auftretenden Charakteren handelt es sich aber um echte Schauspieler, deren digitalisierte Abbilder anschließend darübergelegt wurden.“

Hat sich denn am grundlegenden Spielaufbau (Handlungsorte, Steuerung etc.) gegenüber den herkömmlichen (Disk-) Versionen etwas geändert?

„Es wird bei beiden Games jeweils etwa 50 Orte geben, die man besuchen kann, wovon einige noch zusätzliche „Unterräume“ enthalten. Ein Beispiel: Wenn man sich bei Rise of the Dragon im Schlafzimmer befindet, kann man dort ein Videophone anklicken – schon sitzt man unmittelbar davor. So etwas bezeichnen wir als Unterraum innerhalb des Schlafzimmers. Gesteuert wird alles durch simples Anklicken. Wenn man z.B. ein Gewehr anklickt, erscheint ein Textfenster mit der Mitteilung „Denk immer daran, genügend Extramunition mitzunehmen – man weiß ja nie!“. Natürlich kann man die verschiedenen Objekte auf dieselbe Weise auch ins Inventar aufnehmen.“

Und wie sieht's mit „Heart of China“ aus?



Hoffentlich bald zu haben: CD 690 Laufwerk für den A500.



„Dafür haben wir einen ziemlich Aufwand getrieben! Ursprünglich war alles echt – die Personen, die Hintergründe, einfach alles. Es sah zwar gut aus, aber doch nicht gut genug. Es wirkte einfach schon zu sehr wie Fernsehen, und die Leute, denen wir es zeigten, erwarteten daher auch Fernsehqualität, also digitalisierte Sprache, voll animierte Darsteller, usw.. Also ließen wir die Hintergründe von unserem Grafiker so nachbearbeiten, daß sie mehr nach Zeichnungen aussahen. Der Effekt war verblüffend: „Wow, das ist ja unglaublich!“, hieß es auf einmal. Weil die Erwartungen bei dieser Sorte Bilder nicht so hoch sind, war der Eindruck jetzt umso umwerfender. Was uns nebenbei bemerkt gar nicht so ungelegen kommt – diese Methode ist in der Herstellung um einiges billiger als ein richtiges Video...“

Was braucht man denn für eine Ausstattung, um ein CDTV-Game einigermaßen professionell produzieren zu können?

„Wir haben hier ein eigenes Filmstudio mit Dunkelkammer, Maskenbildner und allen möglichen Requisiten. Vor allem die Kostüme für Heart of China aufzutreiben, war ein ziemlicher Aufwand, weil alles im Look der 30er Jahre gehalten ist. Bis nach Kalifornien mußten wir fahren, um die Sachen zu besorgen! Aber dafür haben wir jetzt auch originale Uniformen aus dem ersten Weltkrieg, Fliegerjacken und -brillen, etc.“

Wie hat man sich den Entstehungsprozeß eines CDTV-Games denn nun im einzelnen vorzustellen?

„Als erstes werden die verschiedenen Abschnitte des Spiels entworfen und die Grundzüge der Handlung festgelegt. Anschließend zeichnet der Grafiker die Hintergründe, wobei zusätzlich ein paar Leute angestellt wurden, die nur mit dem Kolorieren der Bilder beschäftigt waren. Speziell für Heart of China haben wir dann zwei Monate lang nach geeigneten Schauspielern gesucht, die so aussahen, wie wir uns das vorstellten. Für die Aufnahmen wurde eine 35-mm-Filmkamera verwendet, weil sich herausgestellt hat, daß die Bildqualität von Videokameras nicht ausreichend ist. Du brauchst einfach erstklassige Vorlagen, vor allem für VGA. Videokameras haben wir eigentlich nur für die Rotoscoping-Aufnahmen (siehe Kasten „Rotomation“) von den tanzenden Haremsmädchen bei Rise of the Dragon benutzt. Sowohl die gemalten als auch die gefilmten Bilder werden dann mit einem Flachbett-Farbescanner in den Computer geschaufelt. In dieser digitalen Form können die Bilder vom Grafiker nach Belieben weiter manipuliert werden – er animiert sie, baut die Personen in die Hintergründe ein, fügt hier und dort ein paar Pixel ein, etc. Die fertigen Anima-

tionen werden abgespeichert und kommen zum Programmierer, der zu dieser Zeit bereits den „Rahmen“ für das Spiel hergestellt hat. In diesen Rahmen werden die Hintergründe mit den darübergelegten Animationen eingebaut; alles was jetzt noch fehlt, sind solche Dinge wie künstliche Intelligenz, zufällige Ereignisse, Dialoge, Sound und dergleichen mehr.“

Tja, bliebe bloß noch anzumerken, daß die CDTV-Versionen beider Games bei Dynamix immer noch in der Mache sind. Ihr müßt Euch also noch ein bißchen in Geduld üben, aber erstens ist man das als Computerfreak ja gewöhnt, und zweitens habt Ihr vermutlich ohnehin noch kein CDTV daheim herumstehen, oder? Was Jerry übrigens nicht erwähnt hat: Es ist durchaus möglich, daß die üblichen Textfenster hier vollständig durch eine Sprachausgabe ersetzt werden, aber nix genaues weiß man (noch) nicht.

Rotomation

Bei Rotomation (oder „Rotoscoping“) nimmt man einen (Video-) Film und überarbeitet die Bilder mit dem Zeichenstift, um ihnen einen cartoonartigen Charakter zu verleihen. Diese Technik haben auch „a-ha“ für ihr berühmtes Video zu „Take on me“ verwendet. Oder vielleicht kennt Ihr ja die TV-Werbung für Braun-Rasierer, wo eine scheinbar gezeichnete Hand den realen Rasierapparat bedient? Dynamix arbeitet grundsätzlich nach derselben Methode, nur mit erheblich größerem Aufwand. Ein besonderer Vorteil des Rotoscopingeffekts ist übrigens, daß die Bildqualität von Videoaufnahmen dadurch gesteigert wird (bessere Auflösung, klarere Farben etc.)

Cinemaware – Der Gigant taumelt

Die gute Nachricht zuerst: Cinemaware produziert „TV Sports Football 2“, und zwar direkt für das CDTV, also nicht als Umsetzung eines herkömmlichen Floppydisk-Games. Jetzt die schlechte Nachricht: Es ist mehr als fraglich, ob dieses Spiel in absehbarer Zeit tatsächlich auf den Markt kommen wird. Der Grund: Cinemaware hat in seiner gegenwärtigen Form praktisch aufgehört zu existieren! Gerüchte darüber waren schon länger zu hören, aber nun hat auch Mirrorsoft, der europäische Vertriebspartner von Cinemaware, bestätigt, daß es mit dem berühmten Softwareriesen nicht zum Besten steht. Eine mehr als traurige Angelegenheit, wenn man bedenkt, wieviele Klassiker gerade der Amiga dieser Company zu verdanken hat!



Trösten kann man sich allenfalls damit, daß in solchen Fällen die bereits halb- oder dreiviertelfertigen Spiele erfahrungsgemäß nicht einfach verschwinden, sondern irgendwann von irgendjemand anders veröffentlicht werden. Ein gutes Beispiel dafür wäre „Elvira“, ein Game, auf das wir auch eine kleine Ewigkeit lang warten mußten – eben wegen der wirtschaftlichen Schwierigkeiten von Tyne Soft, denen Horrorsoft ja ursprünglich angehörte. Was nun Cinemaware angeht, dürften die finanziellen Probleme wohl gerade dadurch entstanden sein, daß man sich hier wirklich voll auf das neue Medium CD eingelassen hat. Und das kostet halt – alleine in „TV Sports Football 2“ wurden bisher schon drei Mannjahre Entwicklungsarbeit gesteckt! Als wir uns vor kurzem (aber noch vor dem Crash) mit Bob Jacobs von Cinemaware unterhielten, hat er uns so einiges darüber erzählt, wie schwierig die Produktion eines aufwendigen CD-Games ist:

„Es ist gar nicht so einfach, mit Video zu arbeiten und eine interaktive Sache wie ein Spiel daraus zu machen. Die meisten Softwarehersteller haben bisher keinerlei Erfahrung mit Video; deshalb müssen sie erst lernen, wie man mit Schauspielern umgeht, wie die Ausleuchtung bei einem Film auszusehen hat, wie man die aufgenommenen Bilder digitalisiert und in ein Spiel einbaut und so weiter. All das verschlingt Unmengen von Geld – wenn sich CD-Games nicht über die typischen Computerspiele hinaus zum Massenmedium mausern können, stecken wir in echten Schwierigkeiten!“

Na, beim letzten Satz hat Bob ja leider einen geradezu prophetischen Weitblick erkennen lassen...! Es ist wirklich zu schade. Denkt man daran, welche grafischen Leckerbissen Cinemaware bereits mit der „alten“ Technik auf die Beine gestellt hat, mag man es sich kaum ausmalen, was die Jungs wohl aus dem neuen Medium herausgeholt hätten! Aber wer weiß: Schließlich heißt es nicht umsonst, daß Totgesagte länger leben, und vielleicht (hoffentlich) trifft das ja auch in diesem Fall zu. Zu wünschen wäre es Cinemaware – und uns – jedenfalls... (Hugh Myashirov)

TURN n BURN



Bei Flair hat man tief in die Mottenkiste gegriffen und ganz unten die Software-Leiche „Asteroids“ gefunden. Sofort wurden mittels ein, zwei neuer Features die Wiederbelebungsversuche eingeleitet...

Vorgeschichte gibt's hier keine, es geht einfach nur darum, möglichst viele Feindformationen vom Screen zu putzen. Im Gegensatz zum Vorbild wird nämlich nicht auf eintönige

Felsbrocken geballert, stattdessen sind Smileys, Hexen, Fischlein und Amöben zum Abschuss freigegeben. Auch teilen sich die Gegner nicht nach jedem Treffer (die Biester sind auch so schon zahlreich genug), nein, sie schießen lieber zurück. Wird das eigene Schiff getroffen, trudelt es für einen Moment unkontrolliert durch die Gegend – sollte man mit einem Feind kollidieren, ist eines der sechs Leben futsch.

Es tauchen auch Extrasymbole (z.B. für Smartbombs, Mehrfachschüsse oder Schutzschilder) auf, die durch Überfliegen aktiviert werden.

Unterm Strich bleibt aber doch nur „Asteroids“: Die Weltraumlandschaften, vor denen der Feuerzauber stattfindet, sind bloß einen Screen groß, sollte man mit seinem Raumschiff über den Rand hinausdüsen, kommt man auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein. Gesteuert wird, indem man sein Schiff um die eigene Achse dreht und dann im richtigen Moment Gas gibt. Immerhin wurde ein hübscher Zwei-Spielermodus eingebaut – wahlweise mit- oder gegeneinander! Die Stickabfrage ist gut, die Grafik bunt und der Sound gar nicht übel, nur der Spielspaß läßt zu wünschen übrig. Unersättliche Fans des modrigen Klassikers werden

also ganz gut bedient, der Rest der Menschheit kann auf Turn n Burn getrost verzichten. (C. Borgmeier/ml)



Turn n Burn

Grafik:	55%
Sound:	64%
Handhabung:	71%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	41%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 59,- DM	
Hersteller: Flair	
Genre: Action	

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, Pausenfunktion und Paßwortsystem zur Level-Anwahl.

ICERUNNER

Alte C 64-Veteranen erinnern sich unter Garantie noch an Broderbunds Plattform-Klassiker mit den vielen Leitern, Stangen und Kisten – „Loderunner“. Magic Soft hat die betagte Idee aufgegriffen, ein wenig abgewandelt und bringt das Ganze jetzt gut gekühlt auf dem Amiga heraus.

Die Kisten (eigentlich sollten es Diamanten sein) haben als Sammelgut ausge-

dient, jetzt wird auf Tiefkühlkost Jagd gemacht. Gelegentlich tauchen Flammenwerfer auf, mit denen man das Futter auftauen oder sich zeitsparende Abkürzungen schaffen kann. Die Level umfassen nun zum Teil auch mehrere Screens, zwischen denen allerdings nur umgeschaltet wird. Ansonsten hat sich aber herzlich wenig geändert: Nach wie vor geht es darum, Leitern rauf- und

runterzuklettern, Stangen entlangzurutschen, Gegnern zu entweichen und dabei sämtliche Spielabschnitte leerzusammeln. Nach wie vor verschleppen die Fieslinge manchmal die Objekte der Begierde, und nach wie vor kann man dem diebischen Gesindel eine Grube graben, um für ein paar Sekunden Ruhe zu haben (aber Vorsicht: Wer anderen eine Grube gräbt...!). Nach wie vor sind auch die Sprites nur Strichmännchen, die man mit spärlichen Farbkleckern „verschönert“ hat, und selbst die Animationen sind noch am Niveau von anno dazumals. Bloß größer sind die Kerle geworden – immerhin.

Auch der sich ewig wiederholende Sound nervt auf Dauer gewaltig, aber dem Spielspaß tut all das keinen Abbruch. Besonders zu zweit ist das Game recht unterhaltsam – wirklich gute Spielideen sind halt zeitlos. Und da die Steuerung

keinen Grund zur Klage gibt, ist Magic Soft mit Icerunner ein echter Renner gelungen. Zumindest im Vergleich zu ihren sonstigen Werken... (C. Borgmeier)



Icerunner

Grafik:	26%
Sound:	31%
Handhabung:	71%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	56%
Für Anfänger	
Preis: ca. 59,- DM	
Hersteller: Magic Soft	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Deutsche Anleitung, die Highscoreliste ist recht witzig gemacht.



Unverhofft kommt oft: Eigentlich dachten wir, vertikal scrollende Metzelgames wären längst ausgestorben, aber jetzt ist doch mal wieder eines aufgetaucht. Und hallo, das Teil ist ebenso gut wie preisgünstig!

Der Amiga Joker meint:
Für Blazing Thunder muß man einfach Feuer und Flamme sein!



In meinem Panzer bin ich König!

Blazing Tunder führt die glorreiche Tradition solcher Actionklassiker wie „Kairi Warriors“, „Space Invasions Commando“ oder „Mambo II“ fort. Es wirkt wie ein Remix dieser Veteranen (die ihren Lebensabend samt und sonders am Index fristen), für den man ausschließlich die besten Elemente der einzelnen Games verwendet hat. Das Ergebnis ist erwartungsgemäß hart, aber äußerst spielbar!

Auf sie mit Gehrüll!



Natürlich gibt's hier auch eine Vorgesichte, aber die können wir uns getrost schenken – dieses ewige „Du müsstest küssen bösen Diktator, weil sonst schöne Welt untergeht!“ verfolgt den Action-Freak ja schon langsam bis in den Schlaf. Und auch der Held dieser Veranstaltung sieht mal wieder entsprechend aus: Rambo mit Sonnenbrille. Gottlob zeigt er sich aber bloß zu Beginn in voller Schönheit, den Rest des Games hockt er in seinem geliebten Panzer. Mit dem walzt er dann insgesamt fünf Level platt, in denen es von Fußsoldaten, feindlichen Tanks, Flugzeugen und Helikoptern, Stalinorgeln, Minen, Panzersperren und ähnlichem Krimskrams nur so wimmelt. Aus Gründen der Ausgewogenheit verfügt Rambo Zambo ebenfalls über ein reichhaltiges Waffenarsenal: normale Schüsse, Lenkraketen, Laser, Brandbomben, Flammenwerfer, Elektroblitze – alles auch in dreifacher Ausführung erhältlich.

Man merkt richtig, mit wieviel Liebe zum Detail die Programmierer vorgegangen sind; wohin man auch rollt, überall warten nette kleine Überras-

schungen auf unseren Helden. Da gibt es versteckte Stellungen des Gegners, Unterführungen, bewegliche Brücken, Absperrzäune, die man erst aufschließen muß, Bodenminen und vieles mehr. Der Gerechtigkeit halber muß aber gesagt werden, daß das Game trotz allem nie unfair wird! Die Level sind sowohl spielerisch als auch grafisch sehr abwechslungsreich, recht viel mehr gibt dieses Genre einfach nicht her. Alles ist schön bunt, die Sprites sind groß aber dennoch gut animiert, und die Endgegner haben geradezu gigantische Ausmaße. Ja, sogar das Scrolling ist nahezu perfekt, selbst wenn viel los ist. Auch beim Sound käme man nie auf die Idee, daß dies ja eigentlich ein Billigspiel ist: Die bombastische Titelmusik und die knackigen Effekte (Todesschreie inklusive) tragen viel zur spannungsgeladenen Atmosphäre bei. Schließlich gibt's selbst bei der Handhabung keine Enttäuschung, das Panzerchen läßt sich tadellos steuern.

So sehr wir auch nach einem Haar in diesem schmackhaften Süppchen gesucht haben, es war einfach nichts gravierend Negatives zu entdecken. Für wahre Fans von Metzelsoft führt also kein Weg an Blazing Thunder vorbei, wer Blut sehen kann und will, wird hier erstklassig bedient – und das zu einem absolut konkurrenzlosen Preis! (mm)

Spezialität: Gute deutsche Anleitung, keine Highscoreliste, aber volle PAL-Auflösung und Pause-Funktion.



Blazing Thunder

Grafik:	77%
Sound:	71%
Handhabung:	85%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	95%
Red. Urteil:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 29,- DM	
Hersteller: Hi-Tec	
Genre: Action	



Wer hat denn die riesigen Viecher losgelassen?



Szenen aus dem Kultfilm „Tron“ wurden ja schon dutzendfach versoftet, besonders die Sache mit den schnellen Bikes. Bei Loricel hat man sich jetzt die Frisbee-Sequenz vorgeknöpft.

Um hier das Prinzip zu verstehen, braucht man wahrlich keinen Dokortitel: Zwei Figuren spielen mit-

einander Frisbee, wobei jede in einem aus Platten zusammengesetzten Winkel steht – die eine im Vordergrund, die andere in der Tiefe des Screens. Das Scheibchen dient beiden gleichermaßen als Waffe; wenn man es nicht fangen kann, verletzt es das eigene Sprite oder zerstört die Platten des Winkels. Zu-

dem sind manche dieser Platten mit Symbolen für Extras verziert.

Sehr schön, werdet Ihr sagen, aber ist das nicht ein bißchen mager für ein ganzes Spiel? Auf jeden Fall, auch wenn natürlich ein kleines Rahmenprogramm darumherum gestrickt wurde. So kann man gegen den Computer üben, einen Einzelkampf, ein kleines Turnier oder richtig große Championship-Wettbewerbe veranstalten; es gibt 15 Digi-Gegner mit acht verschiedenen Spielstärken (vom Mochtegern-Discjockey bis zum nahezu unbezwingbaren Großscheibenmeister), außerdem darf man sich auch mit einem menschlichen Kontrahenten duellieren.

Technisch ist die Veranstaltung leider nicht ganz überzeugend: Die Grafik wirkt ein bißchen farblos, und die Hintergründe ändern sich im Spielverlauf nur minimal. Auch die Steuerung geht recht umständlich von der Hand – bei einem uralten (indizierten) Game gab

es eine ähnliche Zwischensequenz, die sich wesentlich flotter spielte. Am gelungensten ist noch der Sound, hier gibt's Ethnomusik und angenehme Effekte. Probiert die Tellerwerferei also lieber erstmal aus, ehe Ihr zuschlagt. (mm)



Disc

Grafik:	41%
Sound:	63%
Handhabung:	45%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	46%

Für Experten

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Loricel
Genre: Sport

Spezialität: In einer limitierten Auflage wird das Spiel mit einem netten Stoff-Frisbee ausgeliefert.

DISC GO PLAYER

Der Amiga Joker meint: Go Player bietet anspruchsvolles Knobelvergnügen – nicht nur für Asiaten!

Wenn der Deutsche Michel mal ein bißchen grübeln möchte, ist meist eine gepflegte Partie Schach angesagt. In China und Japan erfüllt nun seit 4000 Jahren

Go diesen Zweck – und dank Oxford Softworks jetzt auch am Amiga.

Das Brett ist größer als beim Spiel der Könige: 19 mal 19 Linien, die 361 Schnittpunkte bilden. Diese Punkte besetzen zwei Strategen nun abwechselnd mit schwarzen bzw. weißen Steinen. Ziel der Übung ist es, möglichst große Anteile des Brettes

mit den eigenen Truppen zu umschließen. Gelingt es, eine gegnerische Konstellation einzukesseln, darf man sie unter Umständen gefangen nehmen und vom Brett führen. Das Spiel endet, wenn beide Parteien passen oder keine Züge mehr möglich sind; bei der finalen Abrechnung werden die besetzten und eingeschlossenen Punkte gezählt und mit den wechselseitigen Gefangenen verrechnet – der höhere Score gewinnt.

Weil die Sache in der Praxis ganz schön verzwickt ist, dürfen Go-Neulinge mit kleineren Spielfeldern beginnen. Diese Option findet sich auch hier wieder, außerdem kann die Spielstärke geregelt werden (wobei es aber u.U. zu laaangen Rechenzeiten kommt), und auch die Speicherung von Zwischenständen und kompletten Partien ist möglich. Dazu gesellen sich noch etliche andere Features wie z.B. Zugrücknahme, Help-Funktion, etc..

Die Grafik ist gerade mal zweckdienlich, trotz des netten Steckbriefs, mit dem die

Computergegner vorgestellt werden – wer mag, darf natürlich auch gegen einen Freund antreten. Sound gibt es fast gar keinen, dafür läuft die Steuerung (Maus und Pulldownmenüs) ohne Fehl und Tadel. Fazit: Go for Go! (jn)



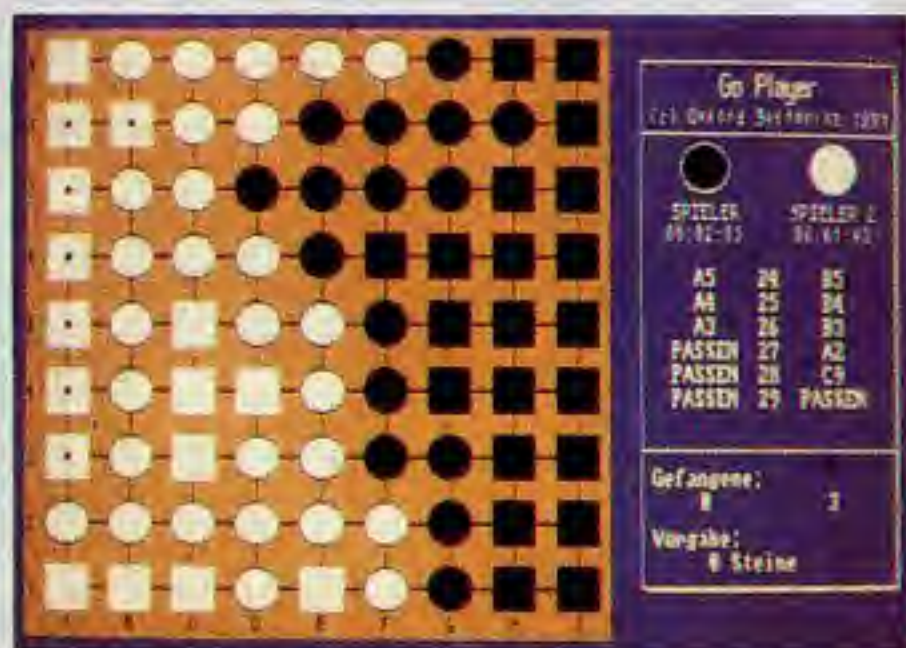
Go Player

Grafik:	17%
Sound:	2%
Handhabung:	79%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	76%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Oxford Softworks
Genre: Brettspiel-
Umsetzung

Spezialität: Handbuch und Spiel in deutsch, kein Kopierschutz.





Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taffun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RNS, Auge, Tornado, Pornoshow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5"-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem Verfüllung auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM

(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM

30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.- DM

für Amiga-Anfänger mit CU-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks 55.- DM

bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CU! 1,3 MB der besten AMIGA-Adressdaten in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmrechner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packen/Entpacken mit Maussteuerung, Ulli-Master z. Ausführen aller CU-Befehle per Mausklick usw.

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

- | | | | | | |
|--|---------|---|---------|--|---------|
| 1 Videodatei und Etikettendruck, deutsch | DM 5.- | 24 Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 | DM 5.- | 45 Perfect English Vokabeltrainer | DM 5.- |
| 2 Return to Earth, die Weltraum-Handels-Simulation | DM 5.- | 25 Anti-Virus-Disk mit 151 Viruskillern | DM 5.- | 46 Lucky Loser Geldspielautomat | DM 5.- |
| 3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm in deutsch | DM 5.- | 26 NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! | DM 5.- | 47 GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung | DM 5.- |
| 4 Virus-Control V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch | DM 5.- | 27 Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks | DM 10.- | 48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel | DM 5.- |
| 5 Tetrix, der Spielhallenhit | DM 5.- | 28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs, deutsch | DM 5.- | 49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik | DM 5.- |
| 6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks | DM 10.- | 29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits | DM 5.- | 50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, benötigt 1 MB | DM 5.- |
| 7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch | DM 5.- | 30 Soundtracker-Supersounds und Intros, Fertige phantastische Musikstücke auf 5 Disketten | DM 25.- | 51 Kart Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch | DM 5.- |
| 8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch | DM 5.- | 31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anlgt. | DM 5.- | 52 Car, Autorennspiel | DM 5.- |
| 9 Blizzard ein Super-Ballerspiel | DM 5.- | 32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation | DM 5.- | 53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft | DM 5.- |
| 10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks | DM 15.- | 33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich | DM 40.- | 54 Super-Gridder, Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 11 Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher | DM 5.- | 34 Labelprint V3.0, Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung | DM 5.- | 55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 12 DME-Editor in deutsch konfiguriert! | DM 5.- | 35 Monopoly, deutsch | DM 5.- | 56 MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in deutsch | DM 5.- | 36 PCO-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante | DM 5.- |
| 14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation, deutsch | DM 5.- | 37 Tunnel-Vision - Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth | DM 5.- | 58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung deutsch | DM 5.- |
| 15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher Sprachausg. | DM 5.- | 38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel deutsche Anleitung | DM 5.- | 59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (s. gute Variante des Wurm-Spiels) | DM 5.- |
| 16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren | DM 10.- | 39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit Ketchupflasche | DM 10.- | 60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, beide Programme komplett in deutsch | DM 5.- |
| 17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds inklusive Sonix-Player | DM 40.- | 40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. | DM 5.- | 61 Erotik-Bilder in HAM-Qualit., ab 18 J., 8 Disks | DM 40.- |
| 18 MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung | DM 5.- | 41 DFU-Terminal-Disk enthält Accos V1.4, AZComm, Comm | DM 5.- | 62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Altersnachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher | DM 40.- |
| 19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel | DM 5.- | 42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung komplett in deutsch | DM 5.- | 63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels | DM 5.- |
| 20 Risk, Umsetzg. Brettspiel Risiko, deutsch | DM 5.- | 43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung | DM 10.- | 44 Festplatten-Backup-Programme zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) | DM 5.- | | |
| 22 Billard sehr schöne Billardsimulation | DM 5.- | | | | |
| 23 Werner-Game das Flaschier-Spiel | DM 5.- | | | | |

● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

108 Attack Submarine	DM 60,90	Kick Off 2	DM 59,90	Tactical Fighter II	DM 94,90
Anarchy	DM 54,90	Legend of Faerghall	DM 54,90	Tennis Cup	DM 64,90
Arctic Fox	DM 29,90	Life & Death	DM 54,90	Their Finest Hour	DM 74,90
Apprentice	DM 54,90	Loon	DM 74,90	The Viking Child	DM 54,90
B.A.T.	DM 89,90	Magic Fly	DM 54,90	Tie Break	DM 59,90
Battle Chess	DM 49,90	Maniac Mahjong	DM 54,90	Titan	DM 84,90
Buildendash Constr. Kit	DM 29,90	Masterblaster	DM 54,90	Treasure Trap	DM 64,90
Buck Rogers - C. to O.	DM 74,90	M.U.O.B.	DM 54,90	Turrican	DM 54,90
Buddak	DM 54,90	Milestones Completion	DM 54,90	Typhoon Thompson	DM 54,90
Carmen Sandiego	DM 69,90	Navy Moves	DM 54,90	Ultima V	DM 74,90
Chess Champion II	DM 74,90	Nordmander	DM 54,90	Unreal	DM 74,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	DM 64,90	Night Hunter	DM 54,90	Viking Child 2	DM 54,90
Days of Thunder	DM 64,90	Operation Spruance	DM 74,90	West Phazer	DM 74,90
Dragon Flight	DM 74,90	Penza Kick Boxing	DM 74,90	Wonderland	DM 74,90
Dragon Strike	DM 74,90	Pharaoh	DM 54,90	Xiphos	DM 64,90
Dragon Wars	DM 64,90	Pinball Magic	DM 54,90	Zak McKracken	DM 64,90
Dragons Lair	DM 89,90	Player Manager	DM 54,90	Zimbi	DM 64,90
Drakhen	DM 69,90	Populus	DM 64,90		
East vs West	DM 64,90	Powermancer	DM 74,90		
Enslav	DM 54,90	Prince of Persia	DM 64,90		
First Combat Pilot	DM 54,90	Projectyle	DM 54,90		
Final Countdown	DM 54,90	Puffy's Saga	DM 54,90		
Flight Simulator II	DM 59,90	Red Lightning	DM 74,90		
Flood	DM 64,90	Shadow of the Beast II	DM 84,90		
Grand Over Stat	DM 49,90	Secret 0, the Silver Ball	DM 54,90		
Grand Prix Circuit	DM 74,90	Sherman M4 Tank	DM 64,90		
Harley Davidson	DM 54,90	Shinobi	DM 54,90		
Hercules of the Lance	DM 64,90	Shufflepuck Cafe	DM 59,90		
Hound of Shadow	DM 64,90	Silent Service II	DM 54,90		
Imperial	DM 54,90	Sir Fred	DM 64,90		
Impossible Mission II	DM 29,90	Space Rogue	DM 74,90		
Indiana Jones 500	DM 54,90	Star Flight	DM 64,90		
It came f. the Desert	DM 75,90	Storm Across Europe	DM 74,90		
Jetsons	DM 64,90	Super Sweep	DM 54,90		
Khalid	DM 54,90	Sword of Aragon	DM 74,90		

● D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.

★ Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. DM 9.90 50 St. DM 47.50 100 St. DM 89.- 500 St. DM 435.-
Größere Mengen o.A.

LAUFWERKE

- 3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.-
- 3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse DM 169.-
- wie vor - jedoch NEC 1037a DM 199.-
- 512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 98.-

- 5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführt DM 229.-
- Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 549.-
- 8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt

FARBÄNDER

- Star LC 10 DM 9.90
- Star LC 24/10 DM 14.50

- NEC P6/P7 plus DM 14.95
- Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

- für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM

JOKER *Galerie*



Dan Andruschow, Berlins neuer Star-Grafiker, hat für uns erneut sein Lieblingsmodell verewigt - Elvira, wen sonst?



Schon wieder Dan Andruschow, diesmal mit einem hungrigen Slimer



AMIGA 3.1

Charles Bals hat uns allen etwas voraus: Er weiß bereits, wie das erste Joker-Game aussehen könnte...



Hier ist nochmal Charles Bals mit einem Portrait von Roger Rabbit - gut getroffen, was?

AMIGA
JOKER

Der Mai steht zwar im Verdacht, ständig alles neu zu machen, bloß an unserer Joker Galerie ist er gescheitert – die ist nach wie vor schön, bunt und zweiseitig! Also, auf ein Altes...



Am letzten Freitag des Monats ist immer Joker Time, genau wie Jens Tappendorf aus Hamburg hier so überzeugend festgehalten hat!



Dieses hübsche Ray Tracing Bild von Wolfgang Jahn aus Hof heißt „White Death“ – warum eigentlich?



Wenn es nach dem geheimnisvollen Tom aus München geht, bezahlen wir demnächst mit etwas anderen Scheinchen...



Ein Gremlin à la Jens Tappendorf – süß!



Ralph Rupprecht hat uns anscheinend klammheimlich bei unserem gewohnten Morgenkaffee-Ritual beobachtet...

Auf die Gefahr hin...

...daß wir bald drei Seiten für die Galerie brauchen, bitten wir Euch nochmals

darum, alles, was Ihr habt, an uns zu schicken! Falls Euch das zu teuer wird (man hat ja Verständnis), dürft Ihr Euch auch auf Bilder, Zeichnungen, Comics, Gedichte und dergleichen be-

schränken. Das hätte gleichzeitig den Vorteil, daß wir die Sachen dann hier abdrucken könnten! Also nehmt Euren letzten Umschlag zur Hand, steckt die selbstgestrickte Marmorbü-

ste rein und schickt sie schleunigst an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ruhmeshalle

Up & Down

Mit Team Suzuki startet durch

Marc Walz, Köln

Harpoon geht an

Nico Pham, VS-Weigheim

Masterblazer gewinnt

Henning von Uffel, Bremerhaven

Je einen chichen Sammelordner bekommen

Thorsten Haschlar, Gersfeld

Karsten Schmöle, Hemer

Alexander Meier, Arnsberg

Stromausfall

Das tolle Spacelords erhält Fritz Pirker, Asten, Österreich

Ins Jahr 1853 reist demnächst

Marcus Büntig, Bienen

Der Kicker-Cup

Über Invest freut sich bestimmt

Georg Oelze, Haldensleben

Je einen Joker-Ordner gewinnen

Jerome Faber, Greiveldange, Luxemburg

Martin Thormann, Lütjensee

Volker Proske, Siegen

Je ein buntes Joker-Shirt erhalten

Marcus Stenzel, Hamburg

Tina Schild, Regensburg

Heiko Wunschmann, Görlitz

Aprilscherz

Den ersten Platz und damit viele tolle Preise gewinnt

Frank Kempf, Olbernhau

Je ein Spitzen-Game geht an

Frank Wiedorn, Auerbach

Martin Hofmann, Brühl

Alexander Lau, Eschborn

Alexander Knabner, Berlin

Ramin Nasser-Rad, München

Simon Finkenstaedt, München

Bert Buchholz, Berlin

Alexander Nuß, Bad Mergentheim

Oliver Berni, Hamburg

Mit Pappnasen schmücken können sich bald

Michael Schramm, Berlin

Thomas Hägemann, Emmertal

Steffen Courteaux, Pirmasens

Lars Dreyer, Braunschweig

Stefan Schewen, Düsseldorf
Michael Schweitzer, BM-Glessen

Michael Bopp, Gustavsburg
Sven Oliver Gabel, Kronberg
Marc Lämmermann, Zülpich
Stephan Müller, Troisdorf

Die Girl-Seite

Je ein scharfes Amiga-Game gewinnen

Tilo Rosenberger, Metten

Martin Pazderka, Wien, Österreich

Thorsten Harberke, Kreuztal

Electronic Arts Winterspiele

Der glückliche Sieger heißt
Adrian Brösch, Rheda-Wiedenbrück

Den 2. bis 10. Platz belegen

Marco Hopp, Eichenau

Marco Hamburger, Waldbröl

Fabian Huser, Buochs, Schweiz

Yann Moor, Urdorf, Schweiz

Gunther Lohwasser, Weil am Rhein

Heinz Dieter Oechsler, Offenbach

Thomas Schauff, Bad Münstereifel

Thomas Kolditz, Eckernförde

Boris Conrath, Belgien

Je ein Electronic Arts T-Shirt bekommen

Sebastian Buhr, Haar

Patrick Kapitel, Aitrach
Dietmar Pangerl, Grafenwöhr

Stefan Schneiderbauer, Oberaudorf

Martin Kloos, Hanau

Oliver Abraham, Essen

Alexander Bachmaier, Neuötting

Christian Gschnell, Italien

Tibor Mengel, München

Rita Ringleb, Essen

Elviras große Horrorshow

Den Videorecorder mit allem Drum und Dran erhält

Jochen Friedrich, Leipzig

In die Kategorie 2. bis 10. Platz fallen

Henning Hogrefe, Wunstorf

Gilda Gras, München

Achim Hauck, Eberbach

Gerhard Haas, Rüsselsheim

Lars Plettner, Gelsenkirchen

Christu Ederer, Waffenbrunn

Christian Hecht, Stade

Matthias Danstedt, Kleinenbroich

Roman Jukat, Wilhelmshaven

Je eine Autogrammkarte der Horrorlady geht an

Fabian Köhler, Berlin

Steffen Patz, Neubrandenburg

Heiko Störz, LD-Mörzheim

Sandro Zuberbühler, Zürich

Markus Obrebski, Köln

02162 / 12073



02162 / 12073

Software	Amiga	PC	ST
800 Attack Submarine	Sim 99,50	72,50	-
A 10 Tank Killer	Sim 84,50	89,50	89,50
Active Station	Sim 74,50	99,50	-
Advanced Destroyer Sim	Sim 89,50	89,50	-
Advanced Tact. Fighter 2	Sim 89,50	89,50	89,50
A-Mos, Gamecreator	Sim 99,50	99,50	79,50
Alamos	Dev 64,50	89,50	64,50
A.T.	Ref. -	-	89,50
Back in the Future 3	Act 64,50	84,50	64,50
Backgammon	Act 54,50	-	-
Ballistics	Act 89,50	-	89,50
Base of the Cosmos Forge	Ref 84,50	-	-
Bards Tale 3	Ref 74,50	74,50	-
Castle Commander	Act 64,50	-	64,50
Battle Squadron	Act 64,50	-	-
Battlestar	Sim 74,50	-	64,50
Bat-Max	Sim 74,50	84,50	-
Betrayal	Adv 74,50	-	-
Blockout	Act 64,50	64,50	-
Boxing Manager	Sim 54,50	-	54,50
BS: Jane Seymour	Act 89,50	-	89,50
Back Rogers	Ref 89,50	-	-
Business Manager	Sim 49,50	49,50	49,50
Calculus	Adv 64,50	-	64,50
Car War	Sim 89,50	-	89,50
Castle ST & Rally	Sim 89,50	-	89,50
Champions of Krynn	Ref 89,50	74,50	89,50
Chess Strikes Back	Ref 84,50	-	84,50
Clash of Arms and Lances	79,50	-	-
Clash H2 2	Act 84,50	-	84,50
Clips Challenge	Act 89,50	-	89,50
Codename: Inferno	Adv 89,50	89,50	89,50
Conflict	Sim 19,50	-	19,50
Conquest of Camelot	Act 89,50	89,50	89,50
Crimewave	Act 89,50	74,50	89,50
Crown	Act 89,50	89,50	89,50
Countdown VGA	Sim 74,50	-	74,50
Curse of the Azure Bonds	Ref 89,50	74,50	89,50
Das Boot wpt.	Sim 74,50	-	74,50
Das Stundenraster	Adv 74,50	74,50	-
Death Knight of Krynn	Sim 74,50	-	74,50
Discworld	Act 57,50	-	57,50
Dragon Breed	Act 64,50	-	64,50
Dragon Wars	Act 89,50	89,50	-
Duck Tales	Adv 64,50	64,50	-
Dungeon Master	Ref 84,50	-	84,50
Eye of the Beholder	Ref 74,50	74,50	-
Elvira Mistress	Adv 74,50	89,50	74,50
F 15 Combat Pilot	Sim 59,50	89,50	59,50
F 15 Falcon	Sim 74,50	89,50	74,50
F 15 Falcon 2	Sim -	-	-
F 16 Falcon Mission Disk	Sim 49,50	-	49,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Sim 49,50	-	49,50
F 19 Stealth Fighter	Sim 69,50	84,50	69,50
Federal Larceny	Sim 64,50	-	-
Final Battle	Sim 64,50	-	64,50
Fast & Furious	Sim 89,50	-	89,50
Flights of the Intruder	Sim 84,50	-	84,50

Software	Amiga	PC	ST
High Simulators 2	Sim 99,50	149,50	-
Field	Act 84,50	-	84,50
Graphic Khan	Sim 84,50	99,50	-
Great Count 2	Sim 84,50	74,50	-
Heroes Quest	Adv 89,50	89,50	89,50
Horror Zombies	Act 84,50	-	84,50
Hunt for the Red October	Sim 84,50	-	-
Implosion	Sim 84,50	74,50	84,50
Indiana Jones Adventure	Act 84,50	89,50	84,50
Indiscreet 520	Sim 84,50	84,50	-
Invest	Sim 89,50	-	89,50
Ishtar	Act 84,50	74,50	-
It came from the Desert	Adv 79,50	89,50	-
James Bond	Act 84,50	-	84,50
Karten	Sim 99,50	-	99,50
Kings Quest 1 neu - VGA	Adv -	89,50	-
Kings Quest 5 - EGA	Adv -	89,50	-
Kings Quest 5 - VGA	Adv -	189,50	-
Kick off 2	Sim 57,50	-	57,50
The Final Whistle	Ref 39,50	-	-
Knight of the Sky	Sim 84,50	-	84,50
Larry Triple Pack	Adv 119,50	119,50	119,50
Larry 3 deutsch	Adv 89,50	89,50	89,50
Legend of Falgar	Ref 84,50	84,50	84,50
Lemmings	Act 89,50	-	89,50
Link Hyperes Maus für 3-Spieler	89,50	-	-
Links VGA dt. Sovergen	Sim -	89,50	-
Links Courses Bonspiel	-	44,50	-
Links Courses Freestyle	-	44,50	-
Link Attack Dragoon	Sim 84,50	69,50	64,50
Lords of Days	Adv 84,50	-	84,50
Lotus Esprit Turbo Goal	Sim 84,50	-	84,50
M 1 Tank Platoon	Sim 84,50	84,50	84,50
Megatraveller	Sim 79,50	79,50	-
Merchant Colony	Sim 74,50	-	74,50
Mega Masters	Act 89,50	-	89,50
Midwinter 3	Sim 84,50	-	84,50
Might and Magic 3	Ref 84,50	-	84,50
Mig 29 Falconer dt.	Sim 89,50	89,50	89,50
M.U.D.S.	Act 67,50	74,50	-
Mig 29	Act 54,50	54,50	-
Mig 29	Sim 49,50	49,50	49,50
On the Road	Sim 89,50	89,50	89,50
Operation Stealth neu VGA	Adv 64,50	74,50	64,50
Over the Hill	Sim 84,50	-	-
Pace Kick Racing	Sim 89,50	74,50	89,50
PC Game 4.0 deutsch	Adv -	149,50	-
PGA Tour Golf	Sim 84,50	84,50	-
Platoon	Sim 84,50	84,50	84,50
Player Manager	Sim 49,50	-	49,50
Pool of Radiance	Ref 84,50	84,50	84,50
Populous	Sim 84,50	84,50	84,50
Red Baron (GA dt. Adv)	Sim -	99,50	-
Red Baron VGA dt. Adv	Sim -	99,50	-
Revolution	Sim 49,50	89,50	49,50
Rick Dangerous 2	Act 89,50	84,50	89,50
Return of Medusa	Ref 84,50	-	84,50
Romance of the 3 Kingdoms	Sim 99,50	99,50	-

Software	Amiga	PC	ST
Saint Dragon	Act 84,50	-	84,50
Secret of the Monkey Island	Act 79,50	89,50	-
Secret of the Silver Blades	Ref 84,50	84,50	-
Sim City	Sim 89,50	84,50	89,50
Sim Earth	Sim 84,50	-	84,50
Space Quest 3 deutsch	Adv 89,50	89,50	89,50
Space Quest 4 VGA	Adv -	89,50	-
Speedball 2	Act 84,50	-	84,50
Spirit of Excalibur	Adv 74,50	-	-
Sworders Get all the Girls	-	79,50	-
Star Control	Act 89,50	74,50	-
Team Spirit	Sim 89,50	-	89,50
Team Violence	Sim 74,50	84,50	74,50
Teenage Turbos	Act 84,50	79,50	84,50
Three Friends Meet	Sim 89,50	89,50	89,50
Tiger World	Sim 89,50	74,50	89,50
Turkmen 2	Act 89,50	-	89,50
Turkmen 3	Act 84,50	74,50	-
Ultima 5	Ref 89,50	79,50	89,50
Ultima 6	Ref 84,50	89,50	-
Ultimate Ride	Sim 84,50	-	84,50
U.M.S. 2	Sim 89,50	79,50	89,50
Ureals	Adv 89,50	-	-
Warlock the Avenger	Act 39,50	-	39,50
Warlords	Adv -	89,50	-
Wild West World	Sim 89,50	-	-
Wing Commander	-	84,50	-
Wing Commander - dt. deutscher Anleitung	-	84,50	-
Secret Missions 1	-	84,50	-
Secret Missions 2	-	84,50	-
Wings	Sim 74,50	-	-
Wolfpack	Sim 74,50	84,50	-
X-Copy + Hardware	Adv 89,50	-	-
X-Copy Professional	Adv 79,50	-	-
Z-Gun	Act 89,50	-	89,50

Zubehör	
Mäuse für alle!	
High Res. Maus für AMIGA / ATARI 280dpi	89,-
mit Mousepad	77,-
Reiseweise Mäuse für AMIGA / ATARI / PC	77,-
Optical Maus für AMIGA / ATARI / PC	119,-
die ohne Kugel mit PAD	119,-
Optical für PC - MS und PC kompatibel	129,-
mit PAD und Software	129,-
Joysticks für alle!	
Competition Star für AMIGA / ST / C-64	39,50
Competition Star für SEGA MEGA oder	54,50
PC Engines	54,50
Competition Star für AT / AT incl.	89,50
Steckkarte mit 2. Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für	89,50
AMIGA / ST / C-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für	89,50
XT / AT	89,50
Advanced Gravis der Mousystick -	199,50
ersetzt Maus und Joystick	199,50
Sound für alle!	
Roland Soundboard LAPC-1 und andere ROLAND	
Produkte auf Anfrage	
AD Lib Sound Board mit Juke Box Soft-	239,-
ware für XT / AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit	299,-
für XT / AT	299,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung -	349,-
Kein Druckfehler	349,-
GAME BLASTER - reichhaltige Software-	199,-
ausstattung	199,-
GAMES für alle	
GAMEROY - GAMEGEAR - ATARI LYNX - SEGA-	
MEGA - SUPER FAMICOM	
TURBO EXPRESS - SNK NEO-GEO - NES - SEGA-	
MASTER	
Bestellbedingungen:	
Bei Vorkasse = DM 5,00, bei Nachnahme = DM	
7,00, Ausland nur Vorkasse	
EC-Scheck + DM 12,00	
Bestellungen telefonisch:	
HOTLINE Mo - Fr. 9 - 11 & 14 - 19 Uhr	
Tel.: 02162/12073 Anrufbeantworter 24 Std.	
Fax: 02162/12074	
Bestellungen schriftlich:	
HAND K. Rüdiger, Rahserstr. 235,	
4660 Viersen 1	
Preislisten gegen DM 1,50 in Briefmarken	

HALLO MÄDELS!



Erinnert Ihr Euch: Vor ein paar Monaten habe ich Euch mein Leid als einziges weibliches Wesen in einer Redaktion voller Männer geklagt. Tja, seit Uschi zu uns gestoßen ist, hat sich viel geändert – sogar sehr viel...

Für mich persönlich war der Zuwachs ein Geschenk des Himmels: Erstens ist Uschi nunmal ein ausgesprochen nettes Mädel, und der Arbeitstag macht halt auch viel mehr Spaß, wenn er mit ein, zwei „Frauengesprächen“ gewürzt wird. Zweitens bleibt die Kaffeekocherei nun nicht mehr an mir alleine hängen – geteiltes Leid ist bekanntlich halbes Leid. Und drittens teilen wir uns darüberhinaus natürlich auch die leidige Sucherei nach verlorengegangenen Fax-Notizen oder Disketten, die Preisanfragen bei diversen Herstellern und was die Herren der Schöpfung sonst noch so an dringlichen Aufgaben für uns bereithalten (sofern sie selbst mal wieder zu „beschäftigt“ sind, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen). Für mich herrscht also eitel Sonnenschein, aber wie sieht die Geschichte eigentlich für Uschi aus?

Gut, aber nicht sooo prächtig wie für mich. Zwar trägt sie vom Kaffeekochen bis zu den unmöglichsten Wünschen und Aufträgen unserer Herren Redakteure alles mit bewundernswertem Gleichmut und fühlt sich bei uns nach eigener Auskunft auch „pudelwohl“, jedoch gibt es da schon einen kleinen Wermutstropfen. Und den verdankt sie (wie könnte es anders sein?) mal wieder der ach so charmannten Chauvi-Fraktion – unserer geschätzten Leserschaft. Die Veröffentlichung Ihres Fotos in der Rubrik Betriebsgeheimnis hat nämlich eine solche Flut von Reaktionen ausgelöst, wie das eigentlich niemand von uns erwartet hätte – noch nicht einmal ich...

In etwa 80 Prozent der Leserbriefe, die uns so erreichen (und das sind täglich zwischen 20 und 30!) ist Uschi ein beliebtes Thema, das Spektrum reicht dabei von netten Komplimenten über die Frage nach ihrer privaten Telefonnummer bis hin zu eindeutig zweideutigen Angeboten. Und wenn wir am Montagmorgen die Anrufbeantworter abhören, sind ihr diverse Liebesbezeugungen, Heiratsanträge oder auch mal ein paar Ferkelien so sicher wie das Amen in der Kirche! Anfänglich war Uschi natürlich auch sehr geschmeichelt über dieses große Interesse an ihrer Person, sogar nicht ganz so vornehme Anträge hat sie durchaus amüsiert zur Kenntnis genommen. Aber nach dem soundsovielten Stöhner am Telefon, der 142sten Liebesbekundung eines anonymen Verehrers und der 567sten brieflichen Einladung zu einem Stündchen in trauter Zweisamkeit, habe ich doch einen gewissen Ermüdungseffekt bei unserer solcherart umworbenen Mitsreiterin bemerken können. Nicht ganz unverständlich, oder? Nun werden die einen sagen „mein Gott, habt Euch nicht so!“, die anderen „selber Schuld, was habt Ihr die Gute im Heft auch so vollmundig angepriesen?“ und wieder andere „ach, Brigitta ist ja nur eifersüchtig!“. Darauf antworte ich, daß jeder denken darf und soll, was er mag. Tatsächlich ist das Ganze ja auch keine große Affaire, Uschi und ich, wir können nun wirklich problemlos damit leben – aber im Zusammenhang mit den sonst auf dieser Seite erörterten Themen schien

mir die Entwicklung doch irgendwie erwähnenswert. Apropos Seite, Themen und Entwicklung: In vielen Eurer Zuschriften wird nicht nur die Forderung nach Uschis Privatanschrift laut, sondern auch nach einem neuen Namen für die Girl-Seite. Schließlich würden hier ja oft recht allgemeine Themen angesprochen, die wohl beide Geschlechter gleichermaßen interessieren (oder auch nicht). Nun, grundsätzlich kann man über eine Namensänderung ja mal nachdenken, allerdings überlasse ich das gerne Euch. Womit wir auch schon bei unserem gewohnten Preisausschreiben wä-

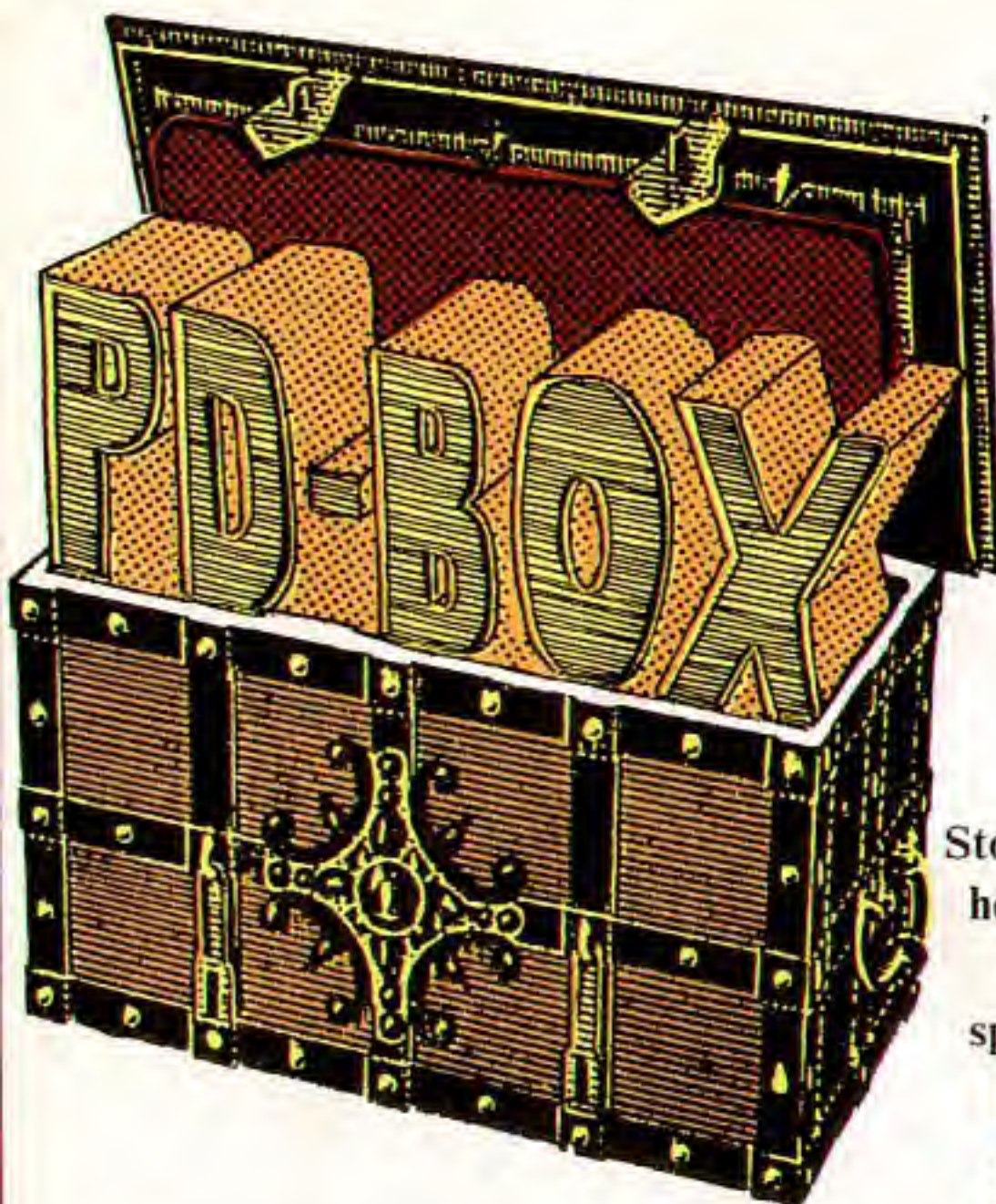
ren. Wer mir auf einem Postkartchen kurz und bündig mitteilt, ob Namensänderung ja oder nein, und falls ja, einen oder mehrere (vernünftige) Vorschläge liefert, ist bei der Verlosung von drei hübschen Games dabei! Die Ergebnisse Eures Brainstormings schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

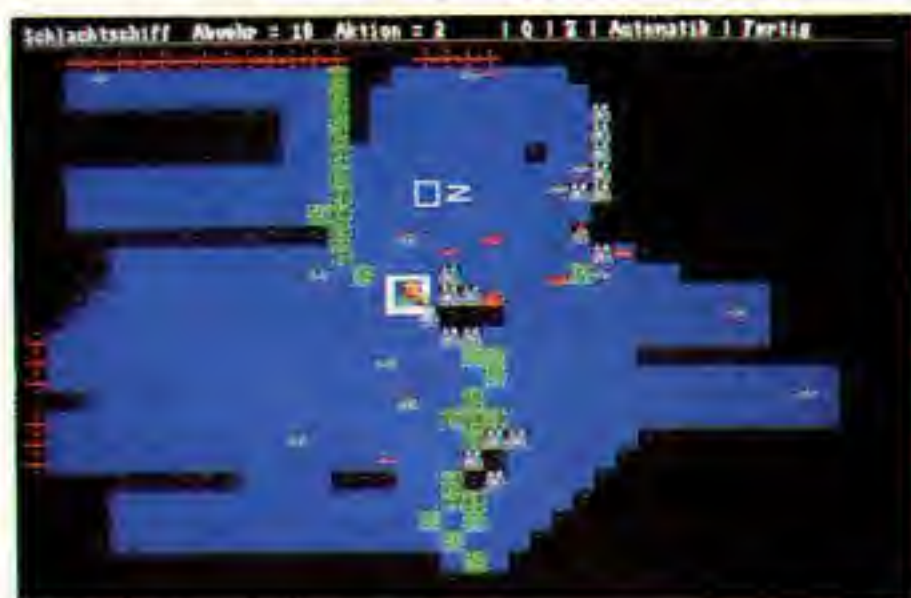
In vier Wochen gibt's dann ja vielleicht schon zum letzten Mal ein Wiedersehen auf der „Girl-Seite“...

Eure Brigitta

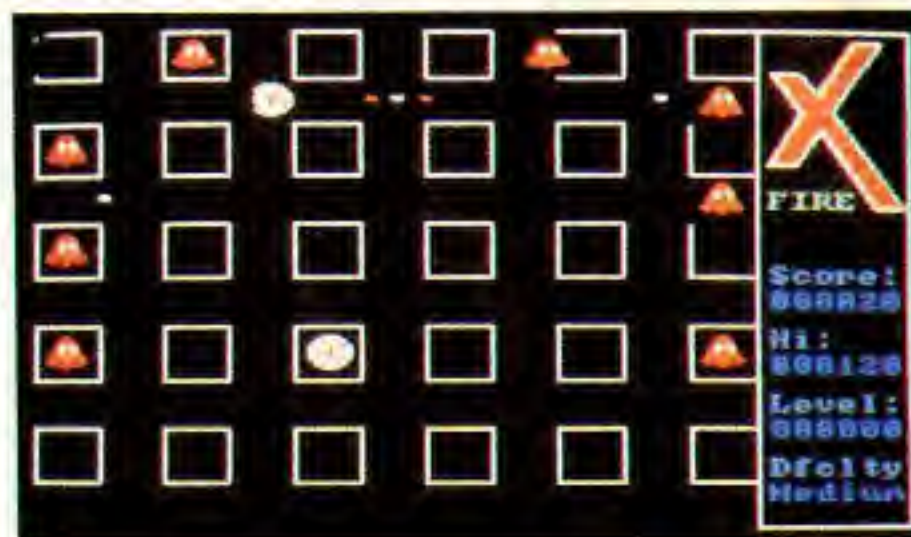




Menschen, Disketten, Sensationen: Voller Stolz präsentieren wir dem verehrten Publikum heute einen leibhaftigen PD-Programmierer, der exklusiv seine persönlichen Lieblingsspiele vorstellt – Applaus für Roland Richter!



Seeschlachten mit Battle Planet.



Feinste PD-Aktion mit XFire

Danke, danke, vielen Dank! Beginnen möchte ich meine kleine PD-Show mit einem recht bekannten Strategiegame von Dirk Hasse, das nunmehr in der Version 1.2 vorliegt: **Battle Planet**. Im Prinzip handelt es sich dabei um eine Weiterentwicklung des guten alten „Schiffversenken“; jeder der zwei oder drei Spieler übernimmt eine Flotte von Schlachtschiffen, Kreuzern, Zerstörern, Tankern und U-Booten. Gestartet wird am linken bzw. rechten Screenrand, der dritte Kapitän beginnt oben. Pro Runde kann jedes Schiff eine bestimmte Zahl von Aktionen ausführen, also entweder einige Felder weiterziehen oder einen Konkurrenten unter Beschuß nehmen. Um zu gewinnen, muß man entweder alle feindlichen Schiffe versenken oder als erster (mit einem Tanker) das gegenüberliegende Ufer erreichen. Gesteuert wird die Geschichte sehr komfortabel per Maus, dazu ertönen knackige Soundeffekte. Ein bißchen schade ist, daß man nicht gegen den Computer antreten kann, aber auch so macht **Battle Planet** eine ganze Menge Spaß. Zu finden ist es auf der DACG-

FDS Disk Nr. 22, ebenso wie das Spiel, zu dem ich jetzt komme:

Wer jemals einen C 64 besessen hat, der kennt sicher auch „Crossfire“; Andreas Ehrentraut hat davon mit **XFire** eine gute Umsetzung für den Amiga fabriziert. Weil dieses Programm hier schon mal vorgestellt wurde, sei der Inhalt nur ganz kurz wiedergegeben: Auf einem schachbrettartig angelegten Straßennetz treiben sich lauter böse kleine Monster herum, die man allesamt (per Joystick) in den Monsterhimmel befördern muß. Ist nicht kompliziert, hat auch nur eine einfache Grafik und recht schlichte Begleitmusik, gehört aber dennoch zum Kurzweiligsten, was der PD-Sektor zur Zeit an Ballerspielen zu bieten hat.

Jetzt kommen die Denker zum Zug – „Sokoban“ kennen die meisten wahrscheinlich schon, aber wie sieht's mit **Clero** aus? Dabei unterscheidet sich dieses Game von André Treptow nur durch ein paar zusätzliche Features (z.B. einen Zweispieler-Modus) von dem Kistenschieber-Klassiker. Auf der Spielfläche erscheinen



Kistenweise Spaß mit Clero



Clear Demo - auf ins Labyrinth!

etliche Farbfelder, Mauern, Bomben und eben Kisten. Die Aufgabe lautet einfach, mit dem Joystick alle Kisten an ihren vorbestimmten Ort zu schieben. Daß das in der Praxis längst nicht so einfach ist, wie es sich anhört, versteht sich von selbst. Dafür sorgen neben der ausgefüllten Anordnung der Mauern und Bomben vor allem diverse „Spezialkisten“ und Sonderfunktionen, wie beispielsweise die Möglichkeit, einzelne Mauern zu verschieben, um den Gegner in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken.

Auf der Disk Time 19 ist Clero in der Sharewareausführung mit leider nur drei Levels enthalten. Gegen Einsendung von 20,- DM erhält man vom Autor die „Vollversion“ mit speicherbaren Highscores, mehr Spielfeldern und einem Level-Editor.

Ebenfalls nur ein Sharewaredemo des kompletten Spiels ist Clear Demo von Peter Händel, zu finden auf der Time 15. Wie der Name schon vermuten läßt, muß hier abgeräumt werden, und zwar sämtliche Bildplättchen auf dem Screen. Diese Plättchen befinden sich auf

einer Art Schachbrett, das sich bei näherer Betrachtung aber als „Plättchen-Verschiebeparkplatz“ entpuppt (ähnlich wie „My funny Maze“ bzw. „Das verrückte Labyrinth“). Sämtliche Reihen und Spalten des Spielfeldes können beliebig verschoben werden, um gleichartige Bildplättchen zusammenzubringen, die man dann per Mausklick verschwinden läßt. Wo liegen nun die Probleme? Zum einen gibt's ein Zeitlimit, zum anderen ist die Zahl der Züge begrenzt, und zum dritten dürfen bestimmte Plättchen keinesfalls nebeneinander zu liegen kommen, sonst heißt es Game Over. Grafik, Sound und Steuerung bieten gewohnt hohes Händler-Niveau, die kommerzielle Version wird darüber hinaus abspeicherbare Spielstände, insgesamt 99 Level und einen Leveleditor enthalten.

Alle erwähnten Spiele sind erhältlich über:

A.P.S. Electronic
Sonnenborstel 31
D-3071 Steimbke
Tel.: 05026/1700

Kosten: Die Time-Disks je 5,- DM, die DACG-FDS-Disks je nach Bestellmenge ca. 2,80 DM pro Stück plus Versand.

Schwarze Schafe inclusive...

Kurzinterview mit Peter Händel

RR: Roland Richter (21), der selbst bereits einige namhafte Strategiespiele als PD herausgebracht hat („Emporos“, „Imperium Romanum“) und gerade an dem Rollenspiel „Emporos II – The Quest“ arbeitet, hat auch dieses Interview mit dem bekannten Shareware-Autor für uns geführt.

RR: Peter, wieviele Games hast du eigentlich schon geschrieben?

PH: Hmm – Noch Eins, Tricky, The Turn, Marble Slide, Steinschlag, Master Mind, Senso Pro und Clear Demo. Also acht Stück insgesamt.

RR: Die meisten davon sind ja Freeware, welche Erfahrungen hast du denn mit den erbetenen „Anerkennungsgebühren“ gemacht?

PH: Teils gute, teils schlechte, teilweise auch „positiv unangenehme“. Ich habe zwar nicht allzu viele Zuschriften bekommen, ein paar Leute haben mir allerdings gleich 50 oder 60 Mark geschickt, was mir doch ein wenig unangenehm war. Trotzdem waren es insgesamt nur 230,- DM, was ich so an Sharewaregebühren eingenommen habe – ein bißchen mehr hätte ich mir ehrlich gesagt schon erwartet.

RR: Wie kommst du mit den Händlern klar, die deine Programme vertreiben?

PH: Mit den meisten ganz gut, zu einigen habe ich sogar ein ausgezeichnetes Verhältnis. Aber es gibt natürlich auch schwarze Schafe, die sowohl die Programmierer als auch ihre Kunden ausnutzen – die Krönung in dieser Beziehung war ein Händler, der ein Spiel von mir für sage und schreibe 14,80 DM verkauft hat!

RR: Wie sehen deine Zukunftspläne aus?

PH: Zur Zeit arbeite ich an der Umsetzung eines aus der Spielhalle bekannten Pokerautomaten, danach mache

ich mich dann an ein größeres Projekt, über das ich momentan noch nicht allzuviel verraten möchte. Es geht um eine neue Spielidee, die bisher noch auf keinem Computer zu finden war, und es wird dabei viel zum Knobeln und Tüfteln geben.

RR: Ich spreche wohl für viele Leser, wenn ich dir sage, daß wir darauf schon sehr gespannt sind! Heißen Dank jedenfalls für das nette Gespräch. (Roland Richter)

COMPUTER ABC

E/A: Das ist was ganz Leichtes, nämlich einfach die Abkürzung für Eingabe/Ausgabe (die Engländer schreiben in dem Fall übrigens I/O für Input/Output).

EAN-Code: Abkürzung für „Europa-einheitliche Artikelnummer“. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als das hübsche schwarze Balkenmuster, das seit geraumer Zeit alle Artikel im Supermarkt verziert. Jeder Strich und jeder Zwischenraum der Zebrastrifen trägt Informationen zum Hersteller, Preis, etc., die dann von der netten Dame an der Kasse mittels eines Scanners eingelesen werden.

Echtzeituhr: Falls Ihr eine ordentliche Speichererweiterung besitzt, wißt Ihr, was das ist (da ist sowas nämlich eingebaut). Falls nicht – gemeint ist eine Uhr im Computer, die dank einer Batterie auch nach dem Ausschalten immer weiß, wie spät es gerade wirklich ist.

Editor: anderer Ausdruck für eine Textverarbeitung, also ein Programm mit dem Ihr komfortabel Beschwerdebriefe an uns verfassen könnt. Wenn Ihr dann noch einen Drucker und eine Briefmarke habt, bekommen wir die Dinger sogar...

EDV: Abkürzung für „Elektronische Datenverarbeitung“ – das mußte einfach mal gesagt werden!

EGA: interessiert wahrscheinlich bloß die PC-Besitzer unter Euch – diese Abkürzung steht für „Enhanced Graphic Adapter“ (eine Grafikkarte, die schon etwas überholt ist, da der VGA-Standard mehr Farben und eine bessere Auflösung zu bieten hat).

Einplatinen-Computer: Rechner, bei dem sich alle

wichtigen Bauteile (CPU, ROM, RAM) auf einer einzigen Leiterplatte befinden. Beispielsweise ein Amiga.

Einzelblatteinzug: Vorrichtung am Drucker, die einzelne Blätter (meist aus einer Kassette) automatisch holt, bedruckt, ablegt und sich wieder das nächste Blatt schnappt. Sehr praktisch, kann Euer Drucker das etwa nicht?

Elan: in Deutschland entwickelte und leicht erlernbare Programmiersprache, die sich allerdings nie so richtig durchsetzen konnte.

Electronic Mail: genau das, was man vermutet – die digitale Variante des Briefverkehrs in Datennetzen. Als „Briefkästen“ fungieren die berühmten Mailboxen.

Elektronengehirn: ziemlich altmodischer Ausdruck, den Omi vermutlich benutzt, wenn sie von einem Computer redet (ist aber irgendwie nett...).

Elektronenröhre: sozusagen das Schaltelement der Steinzeit, später kamen die Transistoren und dann die sogenannten Halbleiter. Ein Computer von der Klasse des Amigas würde gar nicht mehr in Euer Zimmer passen, wenn heute noch solche Röhren verwendet würden!

Elektronik: Alles, was auch nur im entferntesten mit Computern zu tun hat, läuft unter diesem Begriff (der übrigens von dem Wort „elektromagnetisch“ abgeleitet ist – wer hätt's gewußt?).

Emulator: Wer beispielsweise einen Amiga hat und jetzt plötzlich das unstillbare Bedürfnis verspürt, PC-Soft auf seiner „Freundin“ laufen zu lassen, der braucht ein Übersetzungsgerät bzw. -programm für die unter-

schiedlichen Maschinen-sprachen – eben einen Emulator. Das ist allerdings meist nur eine Notlösung, da die Teile praktisch nie die Geschwindigkeit des Originals erreichen.

Endlospapier: Na, das ganz normale Futter für den Drucker halt – tausende Blatt an einem Stück und mit Perforation an der Seite.

Endlosschleife: mißglückte Form einer Programmschleife, bei der der Programmierer vergessen hat, den Ausgang einzubauen. Folge: Der Computer „dreht sich im Kreis“.

ENIAC: „Electronic Numerical Integrator and Computer“, der erste „richtige“ Computer der Welt! Ein paar Daten: über 30 Tonnen schwer, zwei Stockwerke hoch, 140 qm Grundfläche und mehr als 17.000 Elektronenröhren...

EOF: recht häufig auftauchende Abkürzung, die nichts anderes bedeutet, als „End of file“, Ende der Datei.

EPROM: „Erasable and Programmable Read Only Memory“; Festspeicher, der (nur) durch ultraviolettes Licht gelöscht und dann wieder neu programmiert werden kann.

Erase: Nachdem wir schon „Delete“ hatten, darf selbstverständlich auch der zweite Löschbefehl (für Daten und Dateien) nicht unerwähnt bleiben.

Ergonomie: Anpassung einer Maschine an die anatomischen und psychischen Bedürfnisse des Menschen. Eine Tastatur mit leichten Mulden in den Tasten für die (Schreibmaschinen-) Grundstellung oder leichtverständliche Programme mit idiotensicherer Menü-

steuerung gelten beispielsweise als besonders ergonomisch. Anders ausgedrückt: Was Otto Normalmensch praktisch findet, dazu sagt der Freak von Welt halt ergonomisch...

Error: heißt nichts anderes als (Programm-) Fehler. Schöne Grüße vom Guru!

Escape-Taste: meine persönliche Lieblingstaste am Keyboard, dient meist zum Programmabbruch oder zur Rückkehr auf die vorhergehende Befehlsebene in Menüs (ESC).

Etikett: Sollen wird das wirklich erklären? Echt? Nö, lieber nicht.

Expansion-Port: Schnittstelle, an der Erweiterungen eingesteckt werden, die die Leistung des Rechners irgendwie erhöhen. Am 500er findet man sie jedenfalls links außen...

Farbband: jenes Teil Eures Druckers, das Ihr auswechseln solltet, wenn man nix mehr lesen kann!

Farbdrucker: Ja mein Gott, ein Drucker, der auch farbig drucken kann – was denn sonst? Kostet zwar ein paar Mark mehr, aber dafür könnt Ihr uns dann bunte Beschwerdebriefe schreiben...

Fax: Kurzform für Telefax oder Fernkopierer, wie der Deutschprofessor sagt. Jedenfalls ein feines Gerätchen, das erstens das gute alte Telex verdrängt hat und ohne das wir zweitens gar nicht mehr wüßten, wie wir weiterleben sollten. Frei nach dem Motto: Mach keine langen Faxen, schick ein Fax!

Feedback: Rückkopplung, Rücklauf oder auch die „Mailbox“ bei unseren geschätzten Kollegen...

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000



• Programm-Freeze • Monitor - Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional

• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen



- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern

Distributoren: Kitchware, Lenses-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

Bei Geschicklichkeitsspielen mit Tüftel-Touch sind die einfachsten Spielideen meist auch die genialsten – sagt man. Aber man sagt auch, daß jede Regel ihre Ausnahmen hat. Silverbytes öde „Kugelei“ ist leider so ein Ausnahmefall...

Die Spielfläche von Quattro besteht aus lauter einzelnen Feldern mit unterschiedlichen Eigenschaften: manche erlauben der Spielfigur (einer kleinen Kugel) nur horizontale Bewegungen, andere bloß vertikale; in späteren Levels kommen noch gefährliche Killerfelder dazu. Außerdem gibt's böse Aliens, aber auch schnuckelige Tönchen, die dem Herrn der Kugel Zusatzleben und Extrazeit einbringen. Tja, und was soll der geneigte Spieler nun mit der ganzen Pracht anfangen? Nichts weiter, als all den verschiedenen Sonder- und Spezialeigenschaften der diversen Felder zum Trotz sein

Kügelchen zum jeweiligen Levelausgang bugsieren – unter Zeitdruck, versteht sich.

Wie nicht anders zu vermuten, ist es von besonderer Wichtigkeit, sein Vorgehen erst einmal gründlich zu planen, bevor man die Kugel auf die weite Reise schickt, andernfalls landet sie schnell in einer Sackgasse.

Das mag ja problematisch sein, noch viel problematischer aber ist, daß Quattro sich genauso simpel und langweilig spielt, wie es sich hier anhört. Von der Faszination ähnlicher Spiele, deren Grundprinzip ja meist auch nicht wesentlich komplizierter ist, spürt man hier rein gar nichts. Um den schlechten Eindruck kom-

plett zu machen, erreichen Grafik und Sounduntermauerung gerade mal PD-Niveau. Trauriges Fazit: Quattro ist zwar einfach, aber alles andere als genial.

(Manuel Semino)



Sooo viele Kästchen und sooo wenig dahinter...



Quattro

Grafik:	19%
Sound:	27%
Handhabung:	50%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	31%

Variabel

Preis: ca. 64,- DM
Hersteller: Silverbyte
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, Joysticksteuerung, drei Schwierigkeitsgrade.

Action Stations!

Nix für Badewannen-Admiräle

Dieses Programm beruht auf einer Reihe mathematischer Modelle, die von der amerikanischen Marine entwickelt wurden, um Seekriege erfolgreicher führen zu können. Genauso sieht es auch aus...

Action Stations! ist eine taktische Simulation diverser Seeschlachten aus den Jahren 1922 bis 1945. Vom Pazifischen Ozean bis zum Mittelmeer stehen 30 verschiedene Szenarien zur Wahl, wovon ein Teil exakt die historischen Ereignisse widerspiegelt, während der Rest nur daran angelehnt ist. Darüberhinaus lassen sich mit dem eingebauten Editor beliebig viele eigene Szenarien entwerfen. Das Herzstück des Ganzen bilden drei Simulationsmodelle für Geschütze, Torpedos und eingetretene Schäden, wobei natürlich auch andere Einflußfaktoren wie z.B. die herrschenden Sichtverhältnisse berücksichtigt werden.

Wer sich packende Seeduellen mit Kriegsgeheul und Kanonendonner erwartet, ist hier auf der falschen Party: Bei Action Stations! gibt's null Sound, so gut wie keine Grafik (nur Listen, Tabellen, Pulldownmenüs und mal 'ne bescheidene Karte), stattdessen muß man sich auf knochentrockenen Realismus und Genauigkeit bis ins letzte Detail gefaßt machen. Um etwa einen einzi-

gen Torpedo loszuschicken, darf man dem Computer mitteilen, welche Batterie er verwenden und wieviele Geschosse er abfeuern soll, wie der Zielkurs lautet, wie hoch der Streuwinkel sein darf und mit welcher Geschwindigkeit die tödlichen Teile auf die Reise geschickt werden...

Falls jemand als Berufswunsch eine Marinekarriere im Auge hat, kann man ihm

Action Stations! also nur wärmstens empfehlen. Otto Normalsimulant sollte sich den Kauf aber gründlich überlegen. (Hugh Myashirov)



Action Stations!

Grafik:	9%
Handhabung:	66%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	58%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Storm
Genre: Simulation

Spezialität: 1MB, zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Abfrage aus dem dicken englischen Handbuch.



Grafischer wird's nicht mehr...

Komisch: Immer wenn die Jungs von Magic Soft ein neues Spiel herausbringen, ist es alles andere als neu. Diesmal haben sie sich am 2847sten Clone von „Tetris“ versucht.

Wer jetzt glaubt, daß wir ihm nochmal ausführlich das bis zum Exzeß ausgelutschte Spielprinzip erklären, hat sich geschnitten. Die Kurzfassung muß genügen: Bunte Klötzchen fallen in einen Schacht und werden per Joystick ineinandergespaßt, basta. Wenn überhaupt, interessieren wir uns bloß dafür, was Ditris eigentlich von „Tetris“ unterscheidet – die Anfangsbuchstaben mal ausgenommen. Wenn man aber davon absieht, daß hier zwei Spieler simultan gegeneinander tüfteln dürfen, sind Abweichungen vom Original kaum festzustellen. Ach ja, es gibt einen Extramodus, in dem ein besonderer Schlag des einen Spielers (mehrere

gleichzeitig komplette Linien) das Kästchenwerk des anderen ein Stück hochrutschen läßt. Aktiviert wird diese erstaunliche Neuerung mittels F2, was allerdings ein Geheimnis ist – zumindest steht es nirgendwo in der Anleitung. Den Erfolg bemißt Ditris nach der durchgehaltenen Spieldauer und der Anzahl der ausgefüllten Reihen, wobei unklar

bleibt, welcher Punkt welches Gewicht hat. Ist aber auch egal, denn es wird eh nix gespeichert.

Die Grafik ist so das Übliche, die Hintergrundmusik stört nur ganz wenig, und über die Steuerung kann sich auch niemand beschweren. Wer also seinerzeit das Tetris-Fieber verpaßt hat und darüberhinaus nicht schon ein Dutzend solcher

Spiele auf PD besitzt, soll halt in Gottes Namen dieses nehmen. Für den Rest der Menschheit ist das Teil so überflüssig wie ein Kropf! (jn)



Ditris

Grafik:	36%
Sound:	33%
Handhabung:	60%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	37%

Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Magic Soft

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Tja, zwei Sticks wären halt gut. Und sonst? Die Anleitung ist deutsch. Und sonst? Nix sonst!

MIG-29 Soviet Fighter

Flieg & Spar

Langsam aber sicher beginnt die amerikanische Luftüberlegenheit zu bröckeln – wenigstens am Computer. Wo sind die Zeiten, als sowjetische Flieger eigentlich nur als „Falkenfutter“ über die Screens huschten?

Auch wenn die Packungsaufschrift vollmundig etwas über Realismus erzählt, mit einem Flugsimulator (wie Domarks gleichnamiger Genosse einer ist) hat dieses Spiel nun wirklich nichts zu tun. Aber superschnelle 3D-Action und packende Luftkämpfe werden tatsächlich geboten, da hat die Werbung nicht gelogen. Es handelt sich hier schlicht und ergreifend um einen „Afterburner“-Verschnitt, der seinem Vorbild grafisch durchaus das Wasser reichen kann – zumindest, was dessen Amigaversion betrifft.

Egal, ob in der Luft, auf dem Boden oder auf hoher See: Überall wimmelt es von

Feinden, die es anscheinend kaum erwarten können, den Heldentod zu sterben. Während man sich so durchs Gewühl ballert, braucht man sich auch kaum Gedanken über die Munitions- und Spritvorräte zu machen, da beides regelmäßig per Fallschirm abgeworfen wird. Ein paar der Jets, Helis oder Tanks lassen sich allerdings nur mit bestimmten Waffen erledigen, was dem Spiel so-

gar eine gewisse taktische Note verleiht. Außerdem hat man noch einige Bonuslevel eingebaut, in denen nur auf Fallschirme Jagd gemacht wird.

Auch wenn MIG-29 spielerisch kein Dauerbrenner ist, muß man den Code Masters bescheinigen, wirklich das Letzte aus dem „Afterburner“-Prinzip herausgeholt zu haben. Grafik, Sound und auch die Steuerung er-

reichen problemlos das Niveau ordentlicher Vollpreissoft – so richtig billig ist hier gottlob nur der Preis! (mm)



MIG-29 Soviet Fighter

Grafik:	68%
Sound:	76%
Handhabung:	71%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	61%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 44,- DM

Hersteller: Code Masters

Genre: Action

Spezialität: Mäßige deutsche Anleitung, Highscores werden nicht gesaved. Steuerung mit Tastatur, Joystick oder Maus.



Der sowjetische Afterburner...



Wasser ist nicht nur zum Waschen da!

Mögt Ihr gute, preiswerte Soft? Dann könnte dieser rasanten Wellenritt Marke Code Masters genau Euer Ding sein! Nur das Wörtchen „Simulator“ darf man halt nicht so hiererst nehmen...

Diverse vertikal scrollende Rennstrecken sollen hier vom rasenden Schnellbootpiloten unter Zeitdruck bewältigt werden, z.B. eine Flußlandschaft oder ein schön gezeichnetes Hafengelände. Jede Berührung des Ufers kostet eines der drei Leben, andere Fahrer behindern das Vorwärtskommen des Spielerbootes oder drängen es zur Seite ab (das kann man übrigens mit gleicher Münze heimzahlen), und gelegentlich läßt ein Hubschrauber tödliche

Minen fallen. Zum Glück gibt es auch Dinge, die das Leben erleichtern: Zeitboni, Benzinkanister oder Extraleben lohnen das Aufsammeln allemal. Allzu große Hindernisse werden mit Hilfe von Sprungschanzen überwunden, und auch das Abwerfen von Minen für die Hintermänner macht immer wieder Laune. Der Score errechnet sich schließlich aus der geschafften Strecke und dem übriggebliebenen Benzin.

Wie Autoscooter
- nur mit Booten...



Wer einen Level komplett durchpflügt hat, findet sich in einer etwas mickrig geratenen Bonussequenz wieder, wo er sein Boot zwischen Fahnenbojen hindurchdirigieren soll. Davon abgesehen ist die Grafik aber durchaus gelungen, hübsch gezeichnet, gut animiert, und gescrollt wird auch recht ordentlich. Soundmäßig gibt's eine fetzige Titelmelodie, aber nur sehr gewöhnliche FX während des Spiels. Da auch an einen Zwei-Spieler-Simultanmodus gedacht wurde und die

(Stick-) Steuerung ohne Fehl und Tadel vonstatten geht, dürfen Seebären hier bedenkenlos zugreifen - billiger wird's nicht! (jn)



Pro Powerboat Simulator

Grafik:	69%
Sound:	51%
Handhabung:	71%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	68%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 44,- DM	
Hersteller: Codemasters	
Genre: Action	

Spezialität: Pause-Funktion, Highscores werden nicht gesaved, deutsche Minimalanleitung.



Action wie gehabt...

Wer mindestens drei horizontal scrollende Ballerspiele besitzt, braucht eigentlich nicht mehr weiterzulesen - viel Neues gibt es nicht zu vermelden. Wer allerdings von dieser Sorte Games nie genug haben kann, liegt hier gar nicht mal verkehrt!

Zwar ist Space Assault in keiner Beziehung eine Offenbarung, aber Magic Soft hat hier eine Weltraumschlacht zusammengebastelt, die den Vergleich mit prominenter Konkurrenz (z.B. „R-Type“ oder „Z-Out“) nicht zu scheuen braucht. Schon beim Anblick des animierten Intros wird deutlich, daß sich die Jungs diesmal richtig Mühe gegeben haben - von der dummlichen Vorgeschichte mal abgesehen.

Das Spielprinzip ist also

nach bewährtem Muster gestrickt: Alles Gute kommt von links, die Schlechten greifen abwechselnd/gleichzeitig von oben, unten und rechts an. Das Gute ist natürlich ein kleines Raumschiff (mit fünf Leben), die Schlechten sind etwas uninspiriert gestaltete Gegner und Hintergründe, die uns die Anleitung als Aliens und deren Verteidigungsanlagen verkaufen will. Und damit das Gute auch schön die Oberhand behält, gibt es al-

lerlei klassische Extras wie Speed-Ups, Streuschüsse, Bomben oder Schutzschilde - erhältlich in verschiedenen Wirkungsgraden. Gescrollt wird in vier Richtungen, und zwar butterweich, das Design der sechs Level ist abwechslungsreich, und die Gegner kommen in vernünftigen Formationen daher. Auch die Steuerung ist prima, lediglich der Sound gibt sich ein bißchen düdelig. Einen Zwei-Spieler-Modus sucht man hier zwar

vergeblich, aber wer mit seinem Ballerfinger verheiratet ist, wird an der soliden Alienbekämpfung trotzdem Freude haben. (od)



Space Assault

Grafik:	61%
Sound:	57%
Handhabung:	78%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	67%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 59,- DM	
Hersteller: Magic Soft	
Genre: Action	

Spezialität: Diverse Optionen wie Pause, Musik bzw. FX an/aus und Escape. Highscores werden gesaved.



Her mit den kleinen Aliens!

Joysoft



BARD'S TALE III **

Amiga 64.90

GODS *

Amiga 58.90

SUPER CARS 2 *

Amiga 58.90

GAUNTLET 3*

Amiga 58.90

HILL STREET BLUES

Amiga 64.90

MID- WINTER 2 *

Amiga 77.90

AMIGA

4D Sports Boxing * 73.90
Action Station 79.90
Adv. Destroyer Sim** 73.90
Antaris ** 74.90
B.A.T. ** 73.90
Backgammon R. * 58.90
Bad Blood * 74.90
Battle Isle */** 64.90
Betrayal ** 69.90
Blue Max/Aces ... 69.90
Brat */** 68.90
Buck Rogers */** .86.90
Cent.: Def. Rome** 64.90
Chase H.Q. 2 */** .64.90
Chip Challenge ** .59.90
Cruise for a Corpse* 58.90
Das Boot 69.90
Das Glücksrad ** .39.90
Death Knights of * .69.90
Ditris * 47.90
Duck Tales ** 67.90

AMIGA

Lemmings ** 58.90
Little Puff 29.90
M.U.D.S. ** 64.90
Metal Masters ** .61.90
Mig 29 ** 86.90
Monkey Island ** .84.90
Panza Kick Box. ** 73.90
Power Up Compil. .69.90
Proj. Prometheus .69.90
Ralf Glau Edition ** 77.90
Railroad Tycoon*/** 77.90
Revelations ** 47.90
Rings of Med.2 */** 69.90
Romance of/1MB .109.00
Sim City/Populous** 72.00
Sim City Archit. I* .44.90
Sim City Archit. II* .44.90
Ski or Die ** 64.90
Skull & Crossbones** 64.90
Speedball II ** 68.90
Spirit of Excalibur** 73.90

NEUE VERSANDZENTRALE MIT 350 qm²
DÜRENER STR. 394, 5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/430 10 47

Elvira ** (1MB) ... 74.90
Eye of Beholder * .74.90
Fantasy W. Dizzy .. 19.90
Fate 64.90
Flight of Intruder * .79.90
Go * 54.90
Gr. Courts 2 **/1MB 64.90
Ghengis Khan ** .86.90
Hard Drivin II ** .61.90
Harpoon ** (1MB) .79.90
Icerunner * 47.90
Int. Ice Hockey ... 58.90
Kengi * 58.90
Killing Clouds * ... 68.90
Larry Triple Pak .. 110.00

Stadt d. Löwen/
Holiday Maker ** .58.90
Super Mon.Gr.Prix .58.90
SWIV 58.90
Turn 'n Burn * 46.90
Turrican II ** 59.90
Typhoon of Steel .69.90
UMS II 79.90
Warlords * 64.90
Wonderland *(1MB) 70.90

1MB Speicherer-
weiterung (für A500) 94.90
Ext. 3.5" Laufwerk 169.00

KÖLN 41

Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN

Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).
Versandkosten 8,- DM, bei Vorkasse 4,- DM. Bei Rechnungswert über 80,- DM nur 4,- DM Ver-
sandkosten, bei Rechnungswert über 140,- DM versandkostenfrei. Wegen großer Lagerhal-
tung schnellste Liefersfähigkeit. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme.
Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21 - 430 10 47

PGA Tour Golf */**

Amiga 64.90

SWITCH- BLADE 2 *

Amiga 58.90

CHUCK YEAGERS 2.0 **

Amiga 69.90

F 15 STRIKE EAGLE 2 *

Amiga 77.90

PEPE AND HIS PNEUM. WEAPON

Amiga 54.90

NAM **

Amiga 72.00

Advanced Fruit Machine Simulator

Wie sind wir bisher bloß ohne dieses Spiel ausgekommen? Eine echte Geldspielautomaten-Simulation! Natürlich gewinnt man hier nicht tatsächlich etwas, überhaupt geht es dabei um absolut nichts – aber das mit allen Schikanen!

Wenn dieses Game so etwas wie eine sinnvolle Spielhandlung hätte, wäre es gar nicht mal so schlecht. Die Grafik ist ganz ansprechend, sie besteht sogar aus mehreren Screens (für Sonder- und Risikospiele) und ist bis ins Detail realistisch: Beispielsweise federn die rotierenden Walzen beim Anhalten kurz nach, ehe sie endgültig stillstehen. Die Geräusche, die der Kasten so von sich gibt, hören sich auch nicht viel anders an als beim Groschengrab in der nächsten Eckkneipe; und vielleicht findet sich ja sogar jemand, dem die einschlä-

fernde Titelmusik gefällt. Bei der Handhabung sieht's dann schon nicht mehr ganz so gut aus: Rein theoretisch wird zwar eine Menge geboten, es gibt z.B. Maus-, Tastatur- und Joysticksteuerung, in der Praxis funktioniert freilich keine der Methoden zufriedenstellend. Mit Joystick oder Keyboard ist die Bedienung höllisch umständlich, außerdem lassen sich (auch im Mausbe-

trieb) einige Funktionen nur mit viel Mühe aktivieren. Rein technisch ginge das Game also halbwegs in Ordnung, vor allem im Vergleich mit dem unmittelbaren Konkurrenten „Fruit Machine“ – Byte Backs Glücksspielautomat kostet zwar 15 Steine weniger, ist dafür aber in wirklich jeder Beziehung mißlungen. Nur: Technik hin oder her, unterm Strich bleibt auch hier

bloß komprimierte Langeweile übrig! (od)



Advanced Fruit Machine Simulator

Grafik:	48%
Sound:	50%
Handhabung:	39%
Spielidee:	9%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	21%

Für Anfänger

Preis: ca. 44,- DM

Hersteller: Code Masters

Genre: Simulation

Spezialität: Deutsche Minimalanleitung, Highscores werden nicht gesaved.



Sieht ganz hübsch aus und spielt sich auch ganz hübsch... langweilig.

Jungle Jim

Der Name läßt ja eher an ein Adventure denken, möglicherweise auch an ein Ballerspiel in exotischer Umgebung – aber nein, hier wartet allen Ernstes ein „Pac Man“ Clone!

Kaum zu glauben, daß sich ein Softwarehaus im Jahre 1991 traut, den Usern der Welt zweitältestes Spielprinzip vorzusetzen, und dafür auch noch Geld verlangt. Beim englischen Billig-Label Energise hat man jedoch wahren Löwenmut bewiesen und die modrige Softwaremumie zu einem richtig miesen Game verwurstet... Anstelle des pillenfressenden Smilies läuft nun also klein Jimmy durch 50 Labyrinth, um Goldstücke aufzusammeln. Wer das für einfalllos hält, der sollte erstmal die Gegner sehen: Die Gespenster des Originals sind zu Schlangen, Vögeln,

Spinnen und Kannibalen mutiert, was ihnen aber nicht bekommen ist – allesamt stellen sie sich so unglaublich dämlich an, daß es schon fast an ein Kabinettstückchen der Programmierkunst grenzt! Natürlich sind auch die Powerpillen noch vorhanden, nur daß sie jetzt halt wie Bananen aussehen. Vitamin B alleine ist jedoch nicht genug, nunmehr darf man auch noch Waffen aufsammeln, um den Gegnern an den Kragen

zu gehen. Wie gewohnt, funktioniert das natürlich erst, sobald sie sich verfärbt haben.

Die Grafik hat keinerlei Abwechslung, öde Zwischenbilder und Sprites, über die selbst ein Gameboy lachen würde, zu bieten; dazu wird eintöniger Dschungel-sound serviert. Ach ja, ein ganz aufregendes Feature hätte ich beinahe vergessen: Es gibt sogar einen (komfortablen) Editor, mit dem man sich noch viel mehr über-

flüssige Level für dieses überflüssige Spiel zusammenbasteln kann. Waaahnsinn! (C. Borgmeier)



Jungle Jim

Grafik:	9%
Sound:	22%
Handhabung:	51%
Spielidee:	2%
Dauerspaß:	11%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	11%

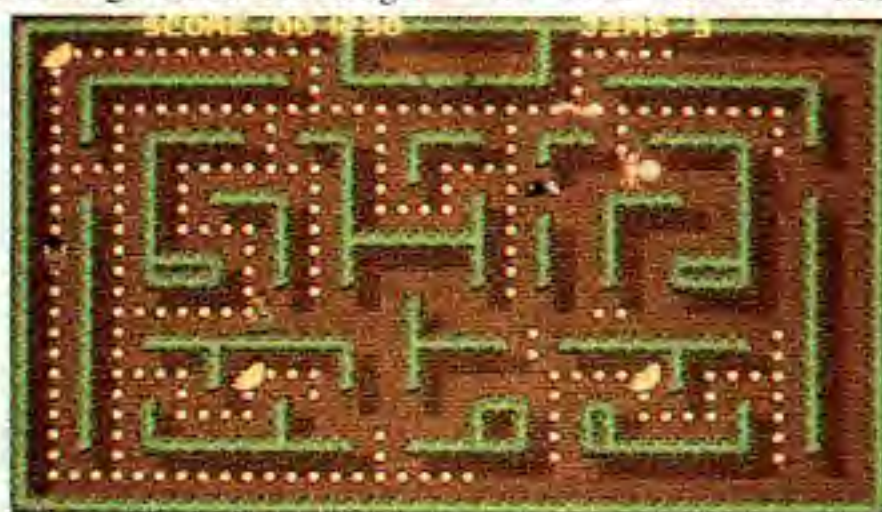
Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Energise

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, Pause-Funktion, kurze deutsche Anleitung.



1984 erblickte am C 64 eine Mixtur aus Actionspiel und Handelssimulation das Licht der Welt, die mit Attributen wie einzigartig, komplex, fesselnd oder unerreicht förmlich überschüttet wurde. Nun, einzigartig ist das Game heute bestimmt nicht mehr, alle anderen Schmeicheleien treffen immer noch voll zu!

Besonders das Wörtchen „unerreicht“ gilt für Rainbirds Klassiker mehr denn je: Kaum ein anderes Spiel wirkte so stilbildend – Elite ist der Vater eines ganzen Genres! Als die Legende 1988 in einer aufgepeppten Fassung für den Amiga erschien, folgte eine Flut von Nachahmern. Jedoch erreichte keiner auch nur annähernd die Klasse des Originals, sei das nun „FOFT“, das unsägliche „S.T.A.G.“ oder wie sie alle heißen mögen. Dabei hatte Elite auf der „Freundin“ keinen so guten Start, die erste Version weigerte sich hartnäckig auf sämtlichen Amigas zu laufen. Mittlerweile sind solche Hürden natürlich längst überwunden, für den PC wurde kürzlich sogar eine nochmals verbesserte VGA-Version namens Elite Plus nachgereicht. Was ist das für ein Spiel, das auch mit sieben Jahren auf dem Buckel noch zu begeistern vermag?

Als unerfahrener Pilot besteigt man seine Cobra MK III, um Karriere als Weltraumhändler oder gar Space-Pirat zu machen. Stets das heiß ersehnte Ziel vor Augen, eines Tages den Status „Elite“ zu erreichen, darf man durch acht Galaxien mit sage und schreibe 2000 einzelnen Planeten gondeln. Auf Raumstationen wird mit legalen Gütern wie Textilien oder Nahrung geschachert, aber auch dubiose Drogen- und Waffengeschäfte sind möglich. Als Pirat kann man sich hingegen auf das Kapern anderer Handelsschiffe spezialisieren, was mit der anfänglich kargen Ausstattung der Cobra allerdings ein hartes Brot ist. Zunächst sollte also erstmal die Kohle für eine ordentliche Bewaffnung erwirtschaftet werden (schließlich gibt es unzählige Piraten, die ihrerseits gerne den Spieler ausplündern würden!), wohlhabende Piloten können später auch an die Anschaffung eines Computers denken, der die schwierige Andockprozedur an die rotierenden Handelsstationen übernimmt.

Möglichkeiten bietet Elite noch viel mehr, Grundvoraussetzung ist jedoch immer der perfekte Umgang mit der komplexen Steuerung in den 3D-Flugsequenzen (eine Mischung aus Maus, Stick und Tastatur). Der Blick aus dem

Cockpit zeigt ausgefüllte Vektorgrafik in verschiedenen Perspektiven, die natürlich heute längst nicht mehr so spektakulär ist wie anno '88. Die marktstrategischen Abschnitte des Spiels laufen über hübsch gemachte Datenblätter, die bequem mit der Maus bedient werden. In Sachen Sound wird wenig Aufregendes geboten, sieht man einmal von Johann Strauß' berühmtem Walzer ab, der während der Andockphase erklingt – eine Anleihe bei Stanley Kubricks „2001“.

Mag man sich aus heutiger Sicht auch fragen, warum keine Landungen auf den Planeten vorgesehen sind und weshalb es in keiner der acht Galaxien

ein größeres Raumschiff zu kaufen gibt, so hat Elite doch kaum an Reiz verloren. Wer diesen Klassiker nicht in seiner Software-Sammlung hat, der hat eigentlich gar keine richtige Sammlung... (jn/ml)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	88% – 74%
Sound:	63% – 59%
Handhabung:	80% – 80%
Spielidee:	94% – 82%
Dauerspaß:	96% – 91%
Gesamteindruck:	94% – 87%
Für Fortgeschrittene	



FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

(02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—	Lemmings	59,90	68,90	59,90
Agencia	54,90	—	54,90	Legend of Fuergball	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,90	—	—	Leisure suit Larry 3	85,90	99,90	85,90
Airline Transport Pilot	—	99,90	—	Loom	70,90	78,90	70,90
Alcatraz	69,90	79,90	69,90	Lost Patrol	59,90	—	59,90
Backgammon	54,90	—	—	Light Oseast	64,90	69,90	64,90
Base of the cosmic force	89,90	89,90	—	Links	—	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,90	52,90	Loops	57,90	—	57,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Blue Max	77,90	79,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Buck Rogers	69,90	69,90	—	MIG 29 Falcon	80,90	89,90	80,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
Boris Tale 3	69,90	74,90	—	M.U.L.E. DELUXE	79,90	—	—
Battle Command	69,90	—	69,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Betrayal	74,90	84,90	74,90	NASC	85,90	—	85,90
Big Business	59,90	64,90	59,90	Operation Stealth	59,90	78,90	59,90
Budokan	69,90	64,90	—	PC Globe 4.8	—	149,90	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Crown	65,90	72,90	65,90	Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Cutlaver	62,90	—	62,90	Pool of Radiance	—	—	65,90
Codename Iceman	89,90	74,90	—	Populous	65,90	65,90	65,90
Colonels Request	89,90	89,90	89,90	Port of call	—	79,90	—
Conquest of Camelot	99,90	99,90	99,90	Powermancer	64,90	69,90	64,90
Corporation	62,90	—	62,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Corvette	72,90	—	—	Reederol	49,90	59,90	41,50
Cricket Captain	59,90	—	59,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Car Van	69,90	—	69,90	Rings of Medusa	65,90	65,90	65,90
Chase HQ 2	69,90	—	65,90	Super Monaco Grand Prix	64,90	—	64,90
Countdown	—	79,90	—	Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Crimestrike	69,90	79,90	69,90	Space Quest 4	—	87,90	—
Das Boot	—	79,90	—	Star Control	—	72,90	—
Dino Wars	52,90	66,90	52,90	Strategy	—	74,90	62,90
Dragon wars	66,90	78,90	—	Speedball 2	69,90	—	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Spies and Lies - 8 Jahre	59,90	—	—
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Splinky World	64,90	—	—
Elvira	79,90	89,90	79,90	Stellar 7 (VGA)	—	69,90	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
EPIC	89,90	79,90	—	The Second World	53,90	69,90	53,90
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	The Secret of Monkey Island	65,90	89,90	65,90
F 18 Stealth Fighter	69,90	85,90	69,90	Their finest Hour	69,90	89,90	70,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	Thunderstrike	65,90	79,90	65,90
Final Battle	62,90	—	62,90	Titans	59,90	49,90	—
Fire & Forget 2	62,90	62,90	62,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
Flight of the Intruder	72,90	89,90	—	Team Suzuki	65,90	—	65,90
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Traders	89,90	74,90	—
F 16 Falcon	75,90	99,90	75,90	Ums 2	62,90	—	—
Gettysburg	79,90	79,90	79,90	Ultima 5	70,90	79,90	70,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Ultima 6	—	79,90	—
Geoghis Khan	89,90	89,90	89,90	Wings	72,90	79,90	—
Great Courts 2	62,90	69,90	62,90	Wings of Death	67,90	—	67,90
Hard Drivin 2	64,90	—	64,90	Wonderland	69,90	79,90	—
Harrison	87,90	—	—	Warlords	69,90	74,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90				
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90				
International Icehockey	69,90	—	—				
Invert	59,90	—	59,90				
Islands	62,90	72,90	62,90				
Kick off	59,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	—	79,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	84,90				
Kings Quest 5	—	84,90	—				

**Speichererweiterung
für A 500, Akku-Uhr,
abschaltbar**

119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 Intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicom/Mega Drive Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

**Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4**

Für Druckfehler keine Haftung. Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken

Computerferien 1991

Das Computercamp im Schwarzwald mit dem
großen Computerkurs-, Sport- und Freizeitangebot

Kinder und Jugendliche lernen spielend Programmieren



Weitere Computercamps im Sommer 1991
* Dresden * Thüringer Wald * Ostsee *

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Freiburg * Berlin * Freiburg

MPUTER WORLD

Computer World EDV-Ausstattung & Computercamps GmbH
W-7300 Freiburg, Nordweg 82 R. Tel. 0761/44729

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Stellv. Chefredakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Oskar Dzierzynski (od)

Brigitta Labiner (bl)

Michael Labiner (ml)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Rainer Babel

Carsten Borgmeier

Kate Dixon

Hugh Myashirov

Hans-Werner Raabe

Stephan Rock

Thomas Rossacher

Manuel Semino

Redaktionsassistenten

Uschi Freckmann

Brigitta Labiner

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

(Einzelhandel)

Satz

Fa. Der Satz GmbH,

8000 München 70

Reproduktion

Profil-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayr

A-3105 St. Pölten-Unter-

radlberg

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-
Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abonnement
gilt mindestens für ein Jahr. Es
verlängert sich automatisch um ein
weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt
wird (jederzeit möglich). Einzahlungs-
konto: Postgiroamt München,
Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen
werden gerne von der Redaktion
angenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröffentlichung
angeboten worden sein, so muß das
angegeben werden. Mit der Einsendung
gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den Publikationen
des Joker Verlags. Honorar nach
Vereinbarung. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte wird keine
Haftung übernommen. Der Verlag
behält sich das Recht vor, Einsendungen
im Falle einer Veröffentlichung ohne
Angabe von Gründen zu kürzen oder
nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen
vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen
usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner,
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822
Telefax: (089) 4604977

KNOW HOW



Wie sagt das Sprichwort? Neue Besen kehren gut! Frei nach diesem Motto ist es mir heute eine unglaubliche Ehre, Euch Euren neuen Know How Spezialisten vorzustellen: Werner, den Trickreichen. Und damit Ihr auch wißt, mit wem Ihr's da zu tun habt, haben wir ihn (trotz schärfstem Protest – er ist halt sooo bescheiden) für Euch abgelichtet.

Gelöst	Back to the Future 3 Bard's Tale 3 Cross Bow Defender Of The Crown Elvira Enduro Racer Gauldregon's Domain GEM'X Ghengis Kahn	Ghostbusters 2 Hard Drivin' 2 Invest MIG-29 Fulcrum Narco Police Night Shift PGA Tour Golf Railroad Tycoon Robocop 2	Saint Dragon Superwonderboy Torvak the Warrior Total Recall Treasure Island Dizzy Unendliche Geschichte 2 Wild West World Zarathrusta
Karten zu			
Chaos Strikes Back			
Ummengen von Tips zu:			
Arkanoid 2 Awesome			

Eigentlich solltet Ihr's ja schon wissen: Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit 20 bis 100 munteren Deutschmark honoriert.

Na, ist das nicht ein Grund, alle Schubladen nach brauchbaren Tips, Lösungen, Plänen, Cheats etc. zu durchwühlen? Steckt also

alles, was Ihr so auftreiben könnt, in einen Umschlag und schickt das Ganze am besten noch gestern an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Worauf wartet der Wartesaal? Wann wird endlich der Niagara-fall gelöst?! Wer hat den Käse ins Fernsehen gerollt? Fragen über Fragen, die nach einer Antwort schreien! Genau das tun Eure Fragen auch...

Was muß ich tun, wenn ich beim Stundenglas alle sechs Münzen habe? Wo ist der Felsenschlüssel zu finden? Vielleicht kann einer von Euch Simon helfen?

Bei Hellowoon sitzt Tobias schon seit zwei Jahren im Kerker und hat absolut null Ahnung, wie's weiter geht. Wie kommt man wieder raus?

Ein geplagter Amigianer hat Probleme mit der Never Ending Story 2. Wo ist der verflixte Ausgang (oder das Ende) des ersten Levels? Muß man alle Roboter abballern?

Oldies sind anscheinend wieder in: Fragen zu Zak McKracken sind aufgetaucht. Wo findet man das zweite Stück zu der Kristall-

scherbe, die man von Annie der Archäologin bekommt? Wer weiß, was man mit dem Betrunknen in Police Quest I machen muß? Auch Cheats, Pläne oder eine Komplettlösung zu Pioneer Plague sind noch gefragt.

Fragen gibt's zu F/A 18 Interceptor: Wie wirft man die Rettungskapsel ab? Wer weiß, wie das feindliche U-Boot während der letzten Mission ins Jenseits geschickt wird?

Auch Elvira läßt Euch keine Ruhe: Wo findet man die Ritterleiche?

Tobias hat Schwierigkeiten mit Dragons Breath. Wie kommt er nur an mehr Kohle ran (außer Steuern erheben)? Wie kann er dem Drachentöter am besten ausweichen?

Massenweise Cheats zu MIG 29 Soviet Fighter, Panza Kick Boxing, North & South, Roger Rabbit, Duck Tales, Golden Axe und F-19 Stealth Fighter werden ge-

sucht (von uns ja sowieso!)

Kopfzerbrechen bereitet Timmy Wild West World. Er ist zwar anscheinend Meister in Pferde- u. Rinderzucht, jedoch sterben ihm nach ca. 8 Monaten seine Leute vor Hunger weg! Wer weiß Rat?

Trotz Komplettlösung von Operation Stealth noch Probleme: Wie geht's weiter, wenn man am Schluß am Flugzeug hängt, würde Sascha brennend interessieren.

Ein Hilfeschrei zu Lemmings erreichte uns von Thomas. In Level 58 (Paßwort IJIMFMCKEJ) sind ihm die 10 Brückenbauer einfach zuwenig für den gigantischen Wasserabschnitt! Wer weiß, wie man die kleinen Kerlchen sicher zum Ausgang bringt?

Seit Ewigkeiten sucht Tobias bei The Wrath of Nikademus einen Weg in die Dimension of Darkness. Daß er das Gegenteil zur Dimension of Light machen soll,

weiß er – das hilft ihm jedoch nicht weiter!

Wie kommt man bei Fantasy World Dizzy über die kaputte Brücke, würde Daniel doch sehr interessieren!

Zum Schluß noch ein wahrer Schwall an Cheat-Gesuchen zu Predator, Lost Patrol, Live and Let Die, Emerald Mine, Sidewinder, Datastorm.

Tja, das war's denn wohl wieder – hiermit ergeht unser Aufruf an alle: Leute helft den Verzweifelten, ewiger Dank sei Euch gewiß. Sollten Euch hingegen noch mehr Fragen oder Probleme unter den Zehennägeln brennen, so schreibt uns ruhig, vergeßt aber bitte nicht das Kennwort „Fragen“ mit auf den Umschlag zu pinseln, sonst verirren sich Eure Briefe in den Dungeons unserer Redaktion!

Lange gesucht - endlich von Klaus Vill gefunden: Der ultimative Cheat zu **Ghostbusters 2**! Erscheint das Herstellerlogo, drückt man ALT, CTRL, S und U gleichzeitig, anschließend den Feuerknopf. Wer seine Finger wieder entknoten konnte, kann nun als unsterblicher Geisterschreck einen Level nach dem anderen durchspielen. Mit F1 springt man kurzerhand einen Level weiter.

Nach den Codes zu **Night Shift** jetzt der Cheat; diesmal von Heiko Spaarmann aus Bremervörde. Einfach in der Highscore-Liste MPICKLE eingeben, und schon kommt man einen Level weiter, ohne die Aufgabe erfüllt zu haben.

Ihr würdet gerne alle **Awesome**-Level schaffen? Dank Jörg Wukonig ein Kinderspiel! Im Cargo/Energie-Screen mit dem Fadenkreuz in die linke obere Ecke gehen, Feuerknopf und Taste „+“ am Zahlenblock gleichzeitig drücken (mit Dauerfeuer geht's leichter!) und staunen. Nach kurzem Aufblitzen des Screens ist man mit unendlicher Energie und jeder Menge Kohle gesegnet.

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Hard Drivin' 2**. Wer oft von der Strecke abkommt und sich über den Zeitverlust ärgert, sollte im Option-Screen die Gear Control auf Keyboard stellen. Man muß zwar nun per Keyboard schalten, jedoch nur bis einmal die Höchstgeschwindigkeit fest, daß es sich mit unendlich Leben um einiges angenehmer spielt.

Daß das Ei von **Treasure Island Dizzy** fliegen kann, weiß spätestens seit unserer letzten Ausgabe eigentlich jeder! Aber daß es auch höher springen kann, verriet uns Damian Stolarek. Man muß nur EGGONASPRING während des Anfangsdemos eintippen, und schon bricht unser Ei jeden Hochsprungweltrekord! Übrigens, wer viele Punkte will, sollte mal mit dem ICANFLY-Cheat in den Himmel fliegen: Pro Screen gibt's da nämlich 1000 muntere Pünktchen einzuheimen!

Alle Sektions-Paßwörter zu **GEM'X** verrieten uns Thomas Rossacher and Friends:

B: EARTHIAN
C: KENICHI
D: INOKOMA
E: BURAI
F: BADMAN
G: NETWORK
H: YOKOHAMA
I: EXACT
J: X68000
K: TURRICAN
L: REDMOON
M: CAMPAIGN
N: MEGAMAN
O: SZVALION
P: FMTOWNS
Q: CHIERIE
R: GAMERION
S: YAMAS
T: ROBOTECH
U: POPULOUS

Für die Sektoren V bis Z existieren keine Codes!

So, nun hätten wir noch ein paar Codes zum Schwerkraft-Drama **Zarathrusta** loszuwerden:

3: LUCX 10: OLYN
4: DYPO 11: ZUVO
5: UVOX 12: CYTA
6: HXOR 13: HORC
7: IPSX 14: MYPO

8: KRAY 15: DNAR
9: ORFE 16: IPLY

Roland Pircher sei's gedankt!

Wer einen Cheat zu **Robocop 2** sucht - bitte schön, hier isser: Sobald die Musik des Spiels ertönt und die erste Schrift entsteht, SERIALINTERFACE eingeben (später geht da nix mehr!) und den Anweisungen des Programms folgen. Tja, und was lesen unsere Adleraugen da? Feine Sache - mit F9 kann man seine Energie auffrischen, und mit F10 springt man in den nächsten Level.

Auch zu **Torvak the Warrior** hat uns Munich Bronx endlich zu einem Cheat verholfen: Erstmal muß man sich in die Highscoreliste kämpfen, das ist leider Voraussetzung. Dort gebe man nun (per Joystick) CHEAT ein und klicke sooft auf den Punkt, bis der Rechner wieder lädt. Im Titelscreen (wo Torvak... erscheint) kann man jetzt die entsprechende Taste für den gewünschten Level (Level 3 = Taste 3) drücken - ein Druck auf den Feuerbutton, und schon sind wir dort!

Kurz vor Redaktionsschluß bekam ich noch einen Mega-cheat zu **St. Dragon** zwischen meine gierigen Fingern: Während des schwindigkeit erreicht wird. Denn dann genügt ein Druck auf N und let's fetz - Darius Kolodziej sei Dank!

Die drei Paßwörter zu **Die unendliche Geschichte 2** stammen von Ralf Rieder aus Herschbroich. Sie lauten: OEAUDCK, OCV-

FIPH und für die Endsequenz KWIPHRI

Eine kleine Hilfe zu **Total Recall** hat Thomas Seeland anzubieten. Wer schon mal längere Zeit das Game gepaused hat, der weiß es schon: Mit der Zeit erscheinen witzige Kommentare. Aber was hilft's? Tja vorerst nix, aber nach ca. einer Stunde steht das feine Sätzchen „Cheat Mode Active!!!“ auf dem Screen, und man hat nun unendlich viel Munition zur Verfügung! Es könnte auch sein, daß nach ca. 2 bis 4 Jahren, die man im Pausenmodus verbracht hat, auch die Energie wieder aufgefrischt wird, nur leider hatten wir nicht die Zeit, das zu checken...

Was wäre eine Know How Ausgabe ohne einen Cheat von Gregor Mechttersheimer? Diesmal weiß er was zu **Back to the Future 3**: Jeweils im Intro der einzelnen Levels (dort, wo die Geschichten erzählt werden) folgende Cheats eingeben. 1.Level: ROTTEN CHEAT (mit Space-Taste); 2.Level: LOUSY CHEAT (wie immer Z = Y, Space zwischen den Worten) 3.Level: LOW DOWN CHEAT. Daraufhin blitzt der Bildschirm kurz auf, und der gestreßte Gambler Spiels die Taste CAPS LOCK drücken, DECAFFEINATED eingeben und das Ganze mit der RETURN-Taste abschließen. Nicht genug damit, daß man dadurch unzerstörbar wird - nein, auch 'ne starke Waffe bekommt man noch gratis dazu!



Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.

Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.

Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:

Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen!

Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:
FUNASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

FUNASTIC ComputerWare

**WO BEKOMMT MAN
10 MEGASTARKE RIESENPOSTER
UND
10 ASTREINE KOMPLETTLÖSUNGEN
FÜR NUR
30 PFENNIG
DAS STÜCK**



JETZT AM KIOSK!

Chaos Strikes Back

Damit Ihr Lord Chaos und seine dämonischen Heerscharen noch weiter unter die Erde bringen könnt, präsentieren wir Euch hier und heute die Lösung zu **Chaos Strikes Back** von Woita Vatter Keitl Fertiz. Da die Dungeons so groß sind, die Monster so mächtig und die Lösung so umfangreich, bringen wir das Ding auf mehrere Ausgaben verteilt und – wie soll's auch anders sein – in kleinerer Schrift. Nu is aber genug geschwafelt, auf geht's!

The Prison: Für Nicht-Dungeon-Master-Spieler beginnt schon hier das große Abenteuer, indem man sich seine Kampfgefährten zusammensucht. Eine bewährte Truppe ist: Aroc/Petal/Mantia/Kazai oder Lor. Man sollte auf jeden Fall entweder Lor oder Kazai in die Gruppe mit aufnehmen, da sie besonders schnell aufsteigen. Die Mumen des Prisons bekämpft man am besten mit starken Feuerbällen, die Steinmonster bringt man mit kräftigen Giftwolken zu Fall.

Level 5: Sobald man in Level 5 angekommen ist, sollte man schnell 5 Schritte zurückgehen, da man auf einem Bodenkontakt steht, der Würmer aus der Decke fallen läßt. Anschließend einen Erhellungsspruch zaubern, um besser mit dem Getier abrechnen zu können (mit Feuerbällen sind die Viecher schnell geschafft). Eine der Münzen, die man hier findet, sollte man in den Schlitz für Seil und Kompaß

werfen, zwei weitere in den Schlitz mit dem Schwert. In einer der Kammern findet sich daraufhin ein Automapper, der sehr nützliche Karten vom jeweiligen Level zeichnet – also unbedingt mitnehmen! Vier Zaubersprüche verfeinern den Mapper: OH GOR KU läßt Standorte der Monster auf den Karten erscheinen, OH GOR ROS zeichnet zusätzlich Illusionswände und Falltüren ein; mit OH GOR DAIN sieht man die Feuerbälle fliegen, und mit ZO IR NETA kann man die aktuelle Karte einfrieren (was mehr oder weniger schwachsinnig ist!).

Die Kleidung und die Stiefel in der Truhe zieht man an. Hinter einer Illusionswand im Osten findet man eine Komplettausstattung für einen Krieger und einige Dolebe, die auf der Druckplatte liegen. Alles zusammenraffen, die Fackel nehmen und in den Fackelhalter in der westlichen Wand stecken. Nachdem wir überprüft haben, ob unsere Kameraden auch nicht überlastet sind, laufen wir durch die sich öffnende Geheimtür hindurch, so schnell wie's geht den Gang entlang und über die Fallgrube hinweg. Die ankommenden Augen-Schlangen vernichten wir mit ein paar Feuerbällen und versuchen nun möglichst viel von den Supplies for the Quick einzusacken (ist nicht gerade einfach – sicherheitshalber vorher abspeichern!). Wer bei dieser Aktion in eine Fallgrube stürzt, sollte

den alten Spielstand laden und einen erneuten Versuch starten. Von den Gegenständen in den Geheimtoren sollte man auf jeden Fall die mit Vi-Potion gefüllte Flasche, jede Menge Giftflaschen, den Staff of Irra, den Staff of Claws, die Axt und die Vorpall Blade einstecken. Jetzt nur noch die Treppe hinab, und schon sind wir in

Level 6: Auf die Fallgruben aufpassen, nach links gehen und soviel trinken, bis die Anzeige voll ist. Nahrung und ein bis zwei Eisenschlüssel findet man in einer Truhe. Danach in den Teleporter hüpfen (wieder abspeichern), und schwups befinden wir uns in der Junction of the Ways. Nun solange auf der Stelle drehen, bis man am Ende des langen Ganges den Altar mit dem Schwert sieht. Man läuft den Gang hinunter bis zum Altar, nimmt das Schwert und begibt sich umgehend den Gang hinunter. Wir haben nun den Weg „Ku – Way of the Fighter“ eingeschlagen, durch den wir uns durchschlagen und anschließend wieder zur Junction of the Ways zurückkehren werden! Findet man nun am Ende des Ganges ein Schild, so ist man in Level 9 angelangt. Sollte dies nicht der Fall sein, hat man Pech und ist in Level 6 geblieben! Dann heißt es durchkämpfen bis in den 9. Level. Da man jedoch meistens in Level 9 erscheint, werden wir auch dort beginnen!

Level 9: Hat man den Schild nun gefunden, kehrt man den Weg zurück und sackt den Iron Key ein. Anschließend verläßt man den Gang durch die Illusionswand gegenüber der Ecke, an der der Schild zu finden war. Der Raum, den man nun betritt, ist übersät mit unsichtbaren Teleporterfeldern, die Zaubersprüche zurückreflektieren (also Vorsicht mit Feuerbällen etc.). Die hier herumschwebenden Muncher vernichtet man am effektivsten mit einer kräftigen Giftwolke, wenn sie direkt vor einem stehen. Den angreifenden Mumen schlägt man am besten mit der Waffe die Rübe runter oder benutzt einen Feuerball (nur wenn man direkt vor ihnen steht!). Wir betreten als erstes den Gang im Westen, laufen schnell durch die sich schließenden Türen, bis wir in den Raum mit den vier Rittern gelangen (hier mal wieder abspeichern, denn jetzt gibt's Prügel!). Die Ritter vernichtet man am sichersten, indem man direkt auf einen zugeht, ihn somit aus seiner Nische lockt, rasch zu den Türen zurückläuft und sie auf ihn niederrasseln läßt. Ein wenig Giftgas, ein paar Hiebe, und futsch ist der todbringende Rittersmann! Die zurückbleibenden Rüstungen und Schwerter sind verflucht – NICHT mitnehmen! Hat man mit dieser Methode alle vier Ritter über die Klinge hüpfen lassen, kann man sich getrost den Executioner (Axt in der Wandnische) unter den Nagel reißen und gleichzeitig sein Schwert auf seinen Platz legen, da sonst die Türen nicht mehr öffnen.

Zurück durch die Türen in den Hauptraum, nach Süden in den nächsten Gang, wo wir zuerst zwei Magiezwerge zur Hölle schicken (am besten mit Executioner, Giftgas, Feuerbällen) und anschließend per Knopfdruck den wütenden Blechkameraden hinterm Fallgitter herauslassen. Sollte man dummerweise in der Nische eingesperrt sein, zieht man dem Ritter mit dem Executioner (mit Berserk-Option für außergewöhnlich gute Fighter) und ein paar saftigen Giftgaswolken den Scheitel. Nun heißt es nochmal gut durchschlafen und die stärksten Feuerbälle bereithalten, denn das bislang größte Gemetzel gibt's im Raum hinter der Tür! Alles bereit! Dann schlagen wir als erstes mal die Türe mit einer Axt ein, zaubern uns einen starken Anti-Magieschild und beginnen das große Zwergenschlachten. Sind alle Feinde erledigt, bleiben ein Gold-, ein Eisen- und ein Onyx-Schlüssel, sowie einige brauchbare Gegenstände zurück, die man an sich nehmen sollte. Nun wieder zurück durch den Hauptraum, in den Gang nach Osten die Treppe hinunter in Level 10 (vorher abspeichern!).

Level 10: Hier unten, im untersten Stockwerk haust ein fetter roter Drache, den es nun zu bekämpfen gilt. Taktik hierbei: Immer mit den stärksten Optionen der Waffen bekämpfen! Alle Mana-Punkte in stärkste Feuerbälle investieren. Immer in Bewegung bleiben. Im Nahkampf immer diagonal zum Drachen stehen, und noch bevor er sich uns zuwendet, um Feuerbälle zu speien, zur Seite eilen! Ein Feuerball des Drachen genügt, um gebratene Abenteuerer aus uns zu machen! Also aufpassen und ausweichen! Hat man das Schuppenmonster endlich geplättet, nimmt man die Drachensteaks und den anderen nützlichen Schnickschnack mit und durchforstet den Level nach dem Solid Key. Ist man fündig geworden, geht's zurück in den neunten Level, im Hauptraum nach Süden zum Raum, wo wir die kleinen Zwerge niedergemetzelt haben. Dort begibt man sich durch die Illusionswand im Westen, drückt den Knopf und erscheint im Raum in dem man den Executioner gefunden hat. Von dort geht's weiter nach Norden, wo man unterwegs diese und jene Türe einschlägt, einige Mumen kilt und schließlich eine Treppe nach oben, in den Level 8 emporsteigt (vorher save kann nicht schaden).

Level 8: Der Raum, den wir nun betreten, wimmelt nur so von Spinnen. Da Feuerbälle abgelenkt werden, müssen wir mit der Axt Ungeziefervertilger spielen (Staff of Claws ist hier hilfreich!). Kassiert man zu viele Trefferpunkte, sollte man lieber den Rückzug in den Level 9 antreten und seine Mannen heilen, bevor man den Kampf wieder aufnimmt. Ist der Raum gesäubert, steht dem Aufstieg über die Treppe in den Level 7 nichts mehr im Wege (save mal wieder!).

erst testen

alle Hits im
Spielemarkt

täglich
Neuheiten



attraktive
Sonderangebote

Neu: jetzt Kolonnenstraße 33
1000 Berlin 62

+
Kaiser-Friedrich-Str. 104
1000 Berlin 10

dann kaufen

Versandservice
und Zentrale: Telefon 030/7827119
Versandadresse: Wittenauer Str. 7
1000 Berlin 26

Mailbox: 030/391021 - 24

Level 7: Hier geht das montere Insektenvertilgen weiter wie gehabt. Ist von den blauen Ameisen nicht mehr viel übrig, sollte man den Raum nach Geheimtüren absuchen und evtl. gefundene Kleinigkeiten mitnehmen. Alsdann entschwinden wir durch die Treppe nach oben, in den sechsten Level. Sollte man nach der Junction of the Ways hier gelandet sein, erkämpft man sich den eben beschriebenen Weg nach unten, um den Executioner und den Solid Key zu besorgen.

Level 6: Dieser Level besteht eigentlich nur aus einem Altar, wo man den Key of B findet, und einer Geheimtür rechts daneben, hinter der eine Treppe in den fünften Level führt. Bevor man jedoch in diesen Level aufsteigt, sollte man den vorderen beiden Charakteren einen magischen Verteidigungstrank spendieren und schonmal einen Antigittrank bereit halten (abspeichern nicht vergessen!).

Level 5: Hier warten schon zwei Skorpione darauf, von uns aufgemischt zu werden. Diese netten Tierchen können uns zwar starke Verletzungen und die stärksten Vergiftungen zufügen, aber mit sehr starken Feuerbällen und ein paar Executioner-Berserkern löst man auch dieses Problem. Der Morningstar, den man hier findet, ist eine sehr effektive Waffe, jedoch nur für äußerst starke Charaktere geeignet, da er sehr schwer ist. Über die Treppe nach oben erreicht man dann den vierten Level.

Level 4: Hat man bereits einen Sapphire Key, kann man hier die Türe öffnen und den Münzschlitz mit Gor-Coins füttern. Daraufhin materialisieren sich in der Nische und/oder in der Nische der Illusionswand daneben, recht nützliche Gegenstände, die man für den bevorstehenden Kampf mit den zwei Dämonen in Level 3 bitter nötig hat. Sollte man noch keinen Sapphire Key besitzen, findet er sich

sicherlich hinter einer Flamme im dritten Level (diese dann mit Vorpal Blade und Antimaterie ausputzen!). Doch bevor wir uns in diesen Level begeben, machen wir unsere stärksten Feuerbälle bereit und save mal wieder!

Level 3: Die zwei Dämonen stecken jeweils ca. 3 starke Explosionen weg, bevor sie den Löffel abgeben. Hat man die beiden in den Boden gestampft, begibt man sich auf die andere Seite des blauen Vorhangs und seilt sich durch das Loch ab. Wieder im vierten Level durchschreitet man die Geheimtür, die sich durch einen Bodenkontakt öffnet (speichern!). In einer Höhle angelangt, freut sich schon der zweite fette Drache auf sein Abendessen. Mit gleicher Kampfaktik wie schon beim ersten Drachen, zwingt man auch dieses Monster in die Knie (auf die Fallgruben aufpassen)! Ist auch dieses Hindernis überwunden, stehen wir vor zwei Ausgängen. Einer führt zu den Supplies for the Quick, der andere in den Level 3 zurück. Wir entscheiden uns für letzteren und mischen im dritten Level die Flammenmonster ordentlich auf. Danach verlassen wir bei Position 6/14 diesen Level, steigen die Treppe hinab, seilen uns abermals ab und heimsen mit Hilfe des Gold Keys die dort verborgenen Gegenstände ein. Anschließend geht's direkt über die Treppe wieder nach oben. Nun den Gang entlang bis zur Tür mit der Aufschrift „Ku“. Diese öffnen wir mit dem Solid Key, schlafen uns ordentlich aus (evtl. speichern!) und gehen bis ans Ende des Gangs. Dort sollte man schon mal seine vorderste Linie mit einem Verteidigungstrank stärken, denn beim Zurückgehen gilt es vier Deth Knights zu vermöbeln. Nun bis zum Ende des Ganges durchfighten und für kurze Zeit dort die Stellung halten bis sich die Wand hinter uns öffnet. Den dahinterliegenden langen

Gang bis zum Ende entlanglaufen. Spätestens hier sollte man die Knights erledigt haben. Links befindet sich ein kleiner Knopf, der den Zugang zu einer Treppe in den vierten Level freigibt (abspeichern ist angesagt!).

Level 4: Dort hausen in vier Räumen (hinter den Gittern) und in zwei Geheimräumen ziemlich üble Drachen, die wohl einen der schwersten Teile des Spiels darstellen! Kampfaktik: Schnell hinter die Tür, aus der man kam, zurückeilen, sobald ein Drache frei ist, wird das Gitter heruntergelassen. In dem Augenblick, wo der Drache das Gitter vor uns per Feuerball pulverisiert, schmettert man ihm die stärksten Feuerbälle entgegen. Ist das Untier vernichtet, sollte man das Spiel abspeichern und sich dann den nächsten Unhold vornehmen. Ist diese äußerst miese Drachenplage endgültig beseitigt, wird man mit sehr nützlichen Gegenständen belohnt (Power Towers,

Eye of Time, etc.). Im östlichen Geheimraum hält man die Power Towers vor das Auge, woraufhin sich die Mauer öffnet. Nun links die Treppe hinauf, den Golem mit schweren Waffen vernichten (Executioner-Option Cleave), die evtl. auftauchenden Höllenhunde mit Feuerbällen bearbeiten und abspeichern. Um das erste Corbum zu erreichen, muß unsere Truppe ziemlich flink sein, darum überflüssige Gegenstände in die Grube vor dem Corbum werfen (Gewichtsanzeige beachten!) und warten, bis sich die Platte vor dem Corbum kurzzeitig schließt. Dann so schnell wie möglich folgende Richtungsangaben ablaufen: rückwärts, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts. Jetzt noch das Corbum aus der Nische geholt, bevor die Fallgrube sich wieder öffnet und wir mit allem Drum und Dran nach unten fallen. Damit ist der Way of the Fighter beendet – wir kehren zur Junction of the Ways zurück...

Die Klassischen

Arkanoid II: Um unendlich viele Leben zu erhalten, nur DEBBIE S in der Highscore-Tabelle eintragen! Wer lieber in dem Level weiterspielen möchte, in dem er gestorben ist, sollte warten, bis wieder der Titelscreen erscheint, dann CAPS LOCK drücken und DALEY-88 eingeben.

Defender Of The Crown: Wer gerne mal viele Knights sein eigen nennen möchte, sollte, während der Computer noch von der zweiten Disk lädt, die Tasten H, J, K

und L gleichzeitig drücken. Nun hat man 1.024 Soldaten in seiner Armee!

Enduro Racer: Man starte das Spiel ganz normal, tippe jedoch nach dem Countdown das Wort CHEAT ein. Wer nun T drückt, bekommt 10 Sekunden Extra-Time, ein Druck auf S bringt einen zum nächsten Checkpoint, und mit F kann man bis 210 km/h schnell rasen. Ist doch auch was, oder?!

Wir danken Sevki Tanin, Nadja Fritzsche und Andreas Kostilecki.



Farband-Power
Malfarben
Farbstifte
Zubehör

UNI COMP
HANDELSGESELLSCHAFT MBH
Postfach 1110 D-8225 Traunreut
Tel. 0 86 69/3 66 93 Fax: 1 26 00

Fachhändler
aus Werk?
100%

Super! Endlich problemloses Übertragen vom Normalpapier-Ausdruck auf Textil, Keramik, Metall, Glas und auf Kunststoff. Verschicken Sie doch ganz einfach Geburtstagsgrüße und Glückwünsche auf einem T-Shirt; originelles Eigen-Design in Top-Qualität, wasch- und kratzfest, lichteht und lebensmitteltauglich!

Info-Telefon: Hier können Sie kostenlos Info-Material und Preise anfordern (Druckertyp!)
Mo-Fr: von 9-21 Uhr: Tel. 0 86 69/50 15 & 50 16, Sa/So: 0 86 69/50 15 & 50 16



bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II

1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
189,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM

Wizardry VI	104,90
Warlords	79,90
Super Monaco G.P.	72,90
Chips Challenge	72,90
Genghis Khan	109,90
Action Stations	89,90
Go	72,90
Great Courts 2	79,90
UMS 2	89,90
Lemmings	72,90
Betrayal	89,90
Sega Mega Drive	ab 319,00
Lynx	199,00
Game Boy	159,00

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...

5900 Siegen, Am Bahnhof 35

24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

Zillesoft

Sonderangebot für alle Joker-Leser! Bitte nennen Sie bei Ihrer Zuschrift oder Ihrem Anruf den Amiga Joker!

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
A Prehistoric Tale	58,90	Final Whistle	33,90	Panza Kick Boxing	74,90
B.A.T.	73,90	Finale	66,90	Pop Up	52,90
Backlash	35,90	Geisha	64,90	Powermonger	78,90
Bard's Tale 2	49,90	Great Courts 2	64,90	Robocop II	64,90
Cabal	58,90	Hard Drivin II	64,90	Sim City	74,90
Cadaver	65,90	Invest	63,90	Speedball II	64,90
Challengers	71,90	Ishido	64,90	Team Suzuki	63,90
Chaos Strikes Back (1 MB)	59,90	James Pond	64,90	Transworld	64,90
Chess Simulation	64,90	Larry III	93,90	Turrican	63,90
Crown	63,90	Lemmings	63,90	Turrican II	66,90
Dinoware	55,90	M.U.D.S.	68,90	Turtles	63,90
Dragon Wars	65,90	Maupiti Island	64,90	Ultima V	71,90
Elvira	71,90	Mig 29 Fulcrum	89,90	UMS II	76,90
Epyz Sporting Gold	63,90	Might and Magic II	78,90	Unendliche Geschichte II	64,90
Exterminator	66,90	Movie Compilation	74,90	Wheels of Fire	74,90
F-19 Stealth Fighter	76,90	Narc	64,90	Wild West World	63,90
F-29 Retaliator	66,90	Ninja Remix	74,90	World Champ-Ship Soccer	64,90
F-16 Falcon Miss. Disk I	58,90	On the Road	66,90		

Sonderposten

Jedes Programm kostet DM 23,-. Ab Bestellung von 3 Programmen hieraus kosten diese nur DM 20,- je Progr.! Weitere Titel vorhanden. Das Angebot ist freibleibend bis zum Ausverkauf!

Action Fighter	Emperor of Mines	Krypton Egg	Prospector	Tip Trick
Bloodwych	Final Countdown	Microbattle/Fullspeed	Rainbow Warrior	Titano
Casino Roulette	Gravity	Mr. Hell	Roulette Royal	Waterlous
Creature	Interphase	Power Up	Savage	Xenon 2

Weitere Titel a. A.

Zubehör

Nordic Power Cartridge	209,00	Joystick Comp. Pro Schwarz	23,90
Roc Knight Virus-Schutz	79,00	Joystick Comp. Pro Clear	28,90
X-Copy, incl. Hardware	63,00	Joystick Comp. Pro Blau	35,90
Speichererweiterung & Chaos Strikes Back	166,90	Joystick-Infrarot-Kontrolle	63,95
		4-Spieler-Adapter	19,00

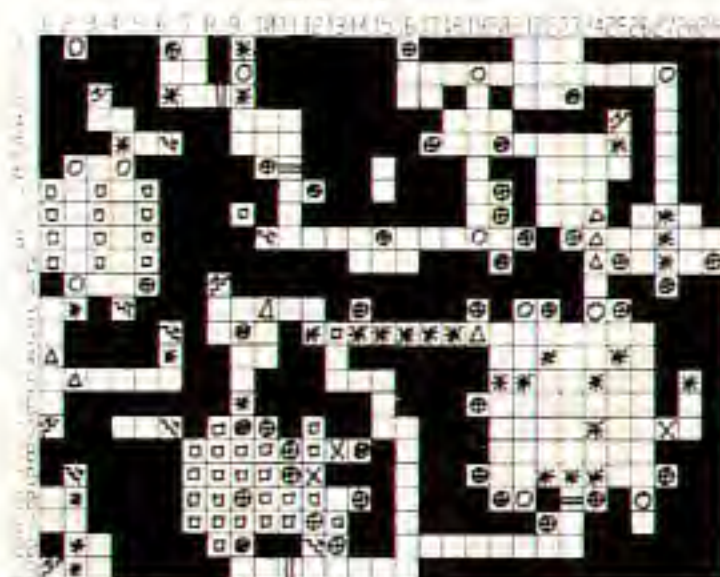
Fordern sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an. Bitte nennen Sie bei Ihrer Bestellung den Amiga-Joker, da diese Preise nur für die Joker-Leser gelten. Versand per NN + 10,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PG&M Essen, 402835-433 bzw. Eurocheck. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Ausland generell Vorkasse + DM 10,- Versandkosten. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter), „Live“ Di. u. Do. 19.00-21.00 Uhr bzw. Sa. 10.00-15.00 Uhr - 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 76

Zillesoft - Norbert Zielinski - Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

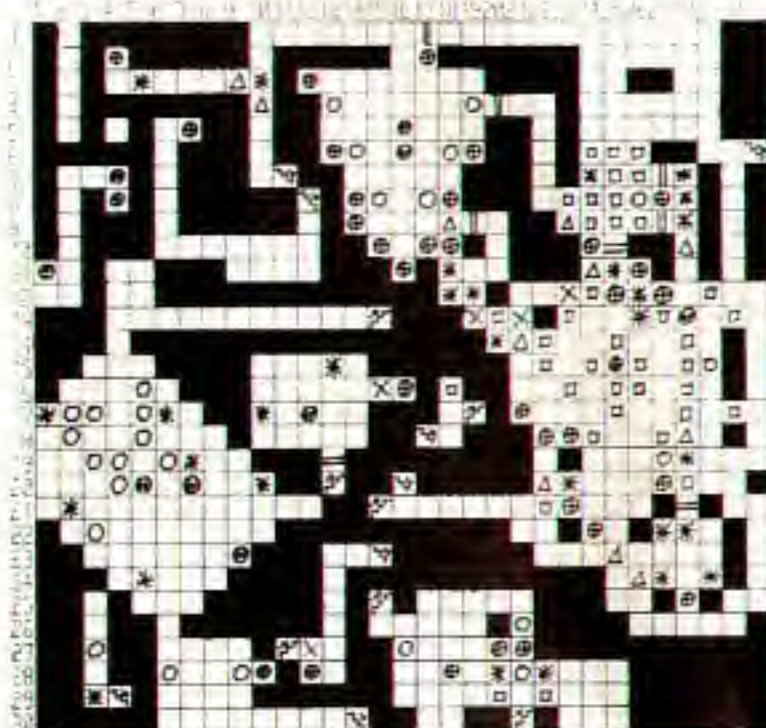
Legende:

- ↗ Treppe nach oben
- ↘ Treppe nach unten
- △ Verschlebbare Wand
- × Illusionswand
- * Monster oder Gegenstand

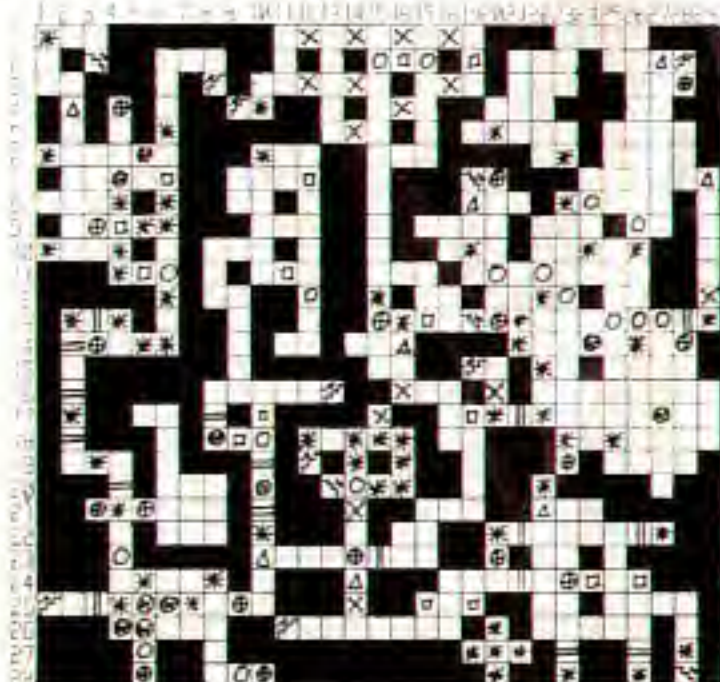
Level 5



Level 6



Level 7



- # Level 10
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
-
- 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Tips und Tricks

Die Soliden

Hat Euch das **Railroad Tycoon**-Fieber auch schon gepackt? Na, dann wird's ja höchste Zeit für ein paar heiße Tips von Thorsten Niggemann: Als Startgebiet ist besonders Europa zu empfehlen, da hier die Entfernungen zwischen den Städten nicht allzu groß sind. Man suche sich dort zwei Städte, die möglichst nah beieinander liegen, Rohstoffe, Fabriken, etc. bereits enthalten und weder durch Flüsse noch durch Berge voneinander getrennt werden (Brücken- und Tunnelbau ist eine recht teure Angelegenheit!). Nach ca. 2 Jahren, wenn die eigenen Aktien gestiegen sind, wird die nächste Stadt angeschlossen. Allgemeine Tips: Immer die billigsten Brücken kaufen, da Überschwemmungen recht selten sind. Niemals unterschiedliche Güter in einem Zug transportieren! Schulden in Zeiten niedriger Zinsen zu-

rückzahlen. Neue Züge sind nicht unbedingt besser als die alten Loks (ein Blick ins Handbuch erspart unnötige Fehleinkäufe). Tunnel und Brücken nur bauen, wenn sich keine Ausweichstrecken finden lassen. Zweigleisige Schienenwege lohnen sich nur auf dicht befahrenen Strecken, da somit der Gegenverkehr schnell und ungehindert passieren kann. Signalposten machen nur Sinn, wenn Züge auch kollidieren können (einstellbar). Nach Ende einer Finanzperiode sollten an Stationen Terminals errichtet werden, um die sich häufenden Rohstoffvorkommen unterzubringen. Stationsausbau lohnt sich nur bei regem Handel mit Waren in der Stadt.

Tips zum Einstieg in das Rollenspiel **Bard's Tale III** gefällig? Sollt Ihr haben: Unbedingt einen Dieb in die Abenteurergruppe mitauf-

nehmen! Er ist besonders begabt im Entschärfen von Fallen und Identifizieren von Items. Außerdem schlägt er in höheren Levels mit den saftigsten Critical Hits zu (nicht zu verachten!). Auch ein Barde ist nicht von schlechten Eltern. Wo der mit seinem Feuerhorn hinbläst, wächst kein Monster mehr! In noch unbekannten Regionen eines Dungeons, oder wenn die Party mal zu schwach zum Kämpfen sein sollte, sicherheitshalber immer den „Sir Robin's Tune“ spielen! Das Gedudel halten die stärksten Monsterohren nicht aus, und man kann somit jedem Kampf ausweichen. Am Ortseingang der Stadt Skara Brae erstmal geradeaus ins Storage Building gehen und sich nach Herzenslust mit Waffen und Harmonic Gems versorgen. Danach ab ins Review Board, den ersten Auftrag abholen. Am östlichen Ende der

AUGARTENSTRASSE 6
6800 MANNHEIM 1
TELEFON 06 21 - 40 23 87
TELEFAX 06 21 - 44 47 73

ÖFFNUNGSZEITEN:
MONTAG - FREITAG
9.30 - 13.00
und 15.00 - 22.00

SAMSTAG 10.00 - 22.00



VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

Siehe auch Testbericht in dieser Ausgabe

Die Sensation in Deutschland

Wir präsentieren exklusiv für Deutschland

LASER DISC GAMES

für Amiga 500 - Atari ST - IBM kompatibel

DRAGONS-LAIR

bald auch Space Ace, Afterburner, F 15 Strike Eagle

DM 189,00

Interface inklusive Steuersoftware und Dragons Lair

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation
Genießen auch Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielhallen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 189,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.
Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop

Stadt geht ein Weg Richtung Süden, der sogenannte Endless Byway. Er ist, wie sein Name schon verrät, endlos – also nicht sonderlich empfehlenswert für Leute, die ihren Auftrag noch innerhalb der nächsten zehn Jahre erfüllen wollen! Vielmehr sollte man sich auf die Suche nach dem Temple of Mad God machen, denn hier befindet sich der Eingang zu den ersten Dungeons. Der Tempelwächter will das Wort „Tarjan“ auf seine Frage wissen. Bevor man sich jedoch in die dunklen Katakomben stürzt, sollte man seine Party bei einem Streifzug durch die Stadt an den hiesigen Monstern trainieren. Sie sind nicht sehr kampfstark, helfen uns aber schnell, in den zweiten oder dritten Level zu gelangen.

Es folgen Tips zu PGA Tour Golf vom Golfprofi Gerhard Winkler. Übung macht den Meister! Also gleich mal auf die Driving Range gehen und besonders Schläge mit über 100% und gekrümmte Schläge trainieren. Darauf achten, den Wind einzubeziehen! Noch wichtiger ist das Üben des Puttens, denn hier entscheidet sich meistens, ob man einen Birdy oder Eagle spielt. Die ersten Golfspiele sollte man auf den Plätzen PGA West und Sawgrass wagen; sie bieten die leichtesten Grüns. Bälle, die nicht auf dem Grün liegen, sollten keinesfalls mit über 100% geschlagen werden! Im hohen Gras Iron 4 oder niedriger benutzen (Schlagkraft 75%, niemals über 100%). Bälle, die mit mehr als 100% geschlagen werden, sind unkontrollierbar und nur von absoluten Profis gefahrlos zu schlagen! Für Nichtkönner lohnen sich solche Hits nur bei 4er oder 5er Löchern. Beim Putten grundsätzlich lieber zuviel als zuwenig Schlagkraft verwenden, besonders auf sehr kurze Distanzen. Starker Seitenwind ist nicht zu unterschätzen! Er beeinflusst den Ball nicht nur in der Luft, sondern auch noch beim Rollen (also stärker

ausgleichen, als man denkt!). An Wasserhindernissen ist äußerste Vorsicht geboten, denn wer hier unvorsichtig ist, liegt schnell einige Schläge über Par. Ist ein Ball einmal baden gegangen, sollte ein Ball-Drop nur wenn der Schlag weit über Land ging gewählt werden. Zu guter Letzt noch ein Tip: Studiert die Infos über Special-Schläge im Handbuch! Wer sie beherrscht, hat das Zeug zum Golfprofi.

Was dem F-19 Stealth Fighter recht ist, kann der MIG-29 Fulcrum nur billig sein! Wie man auch mit dem High-Tech-Russen umweltfreundlich und schnell seine Runden durch die Missions drehen kann, weiß Hendrik Schneider zu berichten. Man schaltet den Nachbrenner ein und fliegt sehr enge Kreise mit der Flugzeugunterseite nach innen (Steigwinkel etwa 20 Grad!). Sobald die Maschine eine Geschwindigkeit von ca. 3100 erreicht hat, schaltet man die Air-Brakes zu (evtl. mehrmals versuchen). Nun sollte die Speed rapide auf etwa 4400 (!) ansteigen. Jetzt nur noch das Triebwerk ausschalten, und schon rast man ohne Kerosinverbrauch durch die Gegend (ach, wenn's halt in Wirklichkeit auch so einfach ginge...). Um zu bremsen, Nachbrenner an, Luftbremsen raus und in den Steigflug übergehen.

Wer die Welt per Ghengis Khan erobern will, sollte sich die Tips von Joachim Sobczak nicht entgehen lassen! Als Charakter wähle man am besten Richard I von England, da er nur von zwei Staaten angegriffen werden kann und zu ihm die meisten Händler kommen. Mit den beiden Nachbarstaaten vorerst Friedensverträge schließen. Nun alle Soldaten auf die Food Producers und die Specialist Laborers verteilen und auf Händler warten. Das durch den Verkauf von Waren gewonnene Kleingeld zum Kauf von weiteren Soldaten verwenden, welche

wiederrum verteilt werden. Nach fünf Jahren (solange dauert ein Friedensvertrag) sollte man schon eine beachtliche Anzahl an Soldaten zur Verfügung haben. Außerdem jede Spielrunde mal bei der Prinzessin vorbeischaun, bis man einen Nachkommen hat! Ein Jahr vor Ablauf der Friedensverträge die Leute wie folgt verteilen: Food Producers 100, Specialist Laborers 25, Town Builders 5, Castle Builders 2. Nachdem dies geschehen ist, teilt man seine Soldaten so auf, daß die Command Unit 10% (Kavallerie) und eine andere Unit 90% (Archers) besitzt. Um sich nun auf den geplanten Angriff vorzubereiten, bei den Händlern Waffen kaufen und fleißig trainieren (bis der Trainingszustand mind. 250 erreicht hat). Jetzt kann man getrost mit 3/4 seiner Armee in ein Land einfallen (am besten Frankreich) und von dort aus, wo man steht, die gegenwärtige Command Unit dem Erdboden gleichmachen. Die übriggebliebenen Soldaten erhält man netterweise als Dreingabe. Auf diese Art erobert man nach und nach alle Grenzländer und sichert sie mit 150-200 Soldaten. In nichtangrenzenden Ländern möglichst Familienmitglieder als Gouverneure einsetzen (keine Gouverneure aus besetzten Ländern nehmen – diese rebellieren später nur!). Mit starken Herrschern Friedensverträge schließen, große Truppenteile an die Grenze verlegen und nach fünf Jahren einmarschieren.

Zum Schluß noch eine Winzigkeit zu Invest für Leute mit Geldproblemen: Die Elektronik-Firma R.A.T.E.L. Int. kaufen (kostet ca. 1,6 Mio.) und sofort an der Börse seine 35% wieder verkaufen. Dabei macht man einen Reingewinn von etwa 12 Mio. (!) Dollar! Das ganze kann man natürlich öfters durchführen und wird dadurch reicher und reicher... Vielen Dank an Christian Albrecht!



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(0 21 53) Tel: 37 36 Fax: 8 93 29

Titel	Gen	AMIGA	MS-DOS
A10 Tank Killer	Sm	34,50	39,50
A-MOS	Adv	39,50	—
Adrenalin Station	Sm	79,50	—
Advanced Tactical Fighter 2	Sm	69,50	69,50
BA 1	Adv	79,50	—
Base to the Future 2	Adv	64,50	64,50
Backgammon	Sm	36,50	—
Ball of the Cosmic Forge	Adv	39,50	69,50
Beetle	Adv	79,50	—
Beating Mania!	Sm	54,50	—
Caliber	Adv	54,50	—
Challenger	Sm	79,50	79,50
Chaos Strikes Back	Adv	64,50	—
Crimewave	Adv	69,50	79,50
Crown	Sm	69,50	79,50
Cyber Sporting Gold	Sm	62,50	59,50
Eye of the Beholder	—	—	69,50
F-19 Stealth Fighter	Sm	71,50	84,50
Fantasy World Dizzy	Adv	29,50	—
Flight of the Intruder	Sm	89,50	89,50
Gemba	Adv	79,50	79,50
Genghis Khan	Str	94,50	94,50
Golfing	Sm	44,50	79,50
Golden Crusade 2	Sm	—	79,50
Hill Street Blues	Adv	79,50	79,50
Indiana Jones Adventure	Adv	67,50	69,50
Indiana Jones 2	Sm	67,50	64,50
Indiana Jones 3	Adv	64,50	—
Kick Off 2	Sm	59,50	—
Kick Off 2 - Final Whistle	Adv	39,50	—
Kings Quest 4	Sm	89,50	89,50
Kix	Adv	49,50	54,50
Last Ninja 2	Adv	64,50	64,50
Letsare Sail Larry 1, 2 und 3	Adv	—	129,50
Leviathan	Adv	59,50	—
Leviathan 2	Adv	129,50	—
Links VGA	Sm	—	59,50
M.U.D.	Adv	67,50	74,50
MIG 29 Fulcrum	Sm	79,50	94,50
NAM '78	Adv	79,50	—
Operation Stealth	Adv	64,50	74,50
Praxis	Sm	64,50	39,50
Republik	Adv	69,50	59,50
Power Ranger	Sm	69,50	—
Roadward Tiger	Sm	64,50	84,50
Red Storm Rising	Sm	64,50	94,50
Revelation	Adv	54,50	69,50
Romance of the 3 Kingdoms	Str	109,50	109,50
Savage Empire	Adv	79,50	79,50
Secret of Monkey Island	Adv	79,50	79,50
Shanghai 2	Sm	79,50	79,50
Sm City	Sm	69,50	69,50
Sm City 2	Sm	39,50	69,50
Sorcerer and all the Girls	Adv	—	79,50
Sensory World	Adv	52,50	—
Team Spirit	Sm	54,50	—
Team Yankee	Sm	79,50	69,50
Three Faces of Fear	Sm	74,50	69,50
Time Warp	Adv	64,50	—
Trans World	Sm	69,50	74,50
Warrior 2	Adv	64,50	—
U.M.S. 2	Sm	79,50	69,50
Ultima 3	Adv	—	69,50
Warlock The Avenger	Adv	89,50	—
Wing Commander	Sm	—	79,50
Wing Commander II	Adv	—	44,50
Wing Commander III	Adv	—	129,50
Wings	Sm	74,50	—
Wingspan	Sm	79,50	84,50
X-Copy - Hardware	Adv	59,50	—
Yack Mackrack	Adv	64,50	64,50

Elektr. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kick 1,2/1,3	69,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	179,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ram, A 500, Uhr/abschaltb.	119,50
HiRes-Mäuse, f. alle Computer, ab:	69,50
SOUNDBLASTER	
(inkl. Gameport/opt. Stereo)	349,00
AdLib-Soundkarte, inkl. JUKEBOX	259,50
NoName Disks, 3,5" MF2 DD, 50 Stk.	49,50
NoName Disks, 3,5" MF2 HD, 50 Stk.	99,50

AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wb1.3 etc.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50 (Angebot inkl. Porto und Verpackung)

Einige der Programme sind noch nicht lieferbar!
Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)
DM 2,- (Briefmarken) für Gesamt-Katalog!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand insld. +7,-/Ausland nach Absprache

Tel. 0 21 53-37 36

Die Heißeersehten

Antworten

Wer Fragen stellt, muß bekanntlich auch mit einer Antwort rechnen - und die bekommt Ihr jetzt: Das Wolf-Problem bei **Cross Bow** löste Markus Schmidt aus Lohfelden: Man nehme die Axt aus dem Haus, gehe zum linken Wegweiser, schicke den Vogel ins Jenseits, gehe hoch und hole Pilz und Box. Danach setze man den Weg nach links fort, am Wegweiser hoch, nach rechts zu den Ruinen. Runtergehen, der Nonne etwas wegnehmen, vom Ritter verkloppen lassen, und schon findet man sich in der Burg wieder! Man killt alles und stürzt sich von den Zinnen in die Tiefe, geht dann zu Stefans Haus, nimmt den Wolf in die Hand, geht zur nächsten Wolfsbestie und drückt die Space-Taste. Jetzt immer auf den Wolf einschlagen, und schon ist man vorbei!

Wild West World: Zur Frage aus AJ 4/91 weiß Alexander Eckert aus Wimmersberg Rat. Um angesehenster Bürger zu werden, benutzt man am besten den Trick aus AJ 2/91! Nach einigen Tagen schwimmt man im Geld und kann somit die Schmiere für die Sheriffs und die öffentlichen Institutionen aller drei Städte auf 200% schrauben. Dabei immer wieder den Geldbestand der Farm aufrischen, da von dort die Spenden abgezogen werden! So sollte es auch für Wochenend-Cowboys kein Problem darstellen, sich nach oben zu schmiegen. Schwierigste Stadt ist hierbei allerdings Krahtown, da dort Sir Henry Casher zuerst gewählt wird! Auch wenn's ums Getreidepflanzen geht, kennt sich Alexander aus: Die Farmer säen erst dann aus, wenn die Produktionsanzeige auf Produzieren gestellt wurde. Wieviel ein Farmer schon produziert hat, läßt sich jedoch nur bei der Ernte (Order

nach links auf Lagern stellen) feststellen.

Sascha Wershofen kennt die Antwort zum **Superwonderboy-Problem**. Es gibt zwei Methoden, um den Drachen zu erledigen. Man sammle alle magischen Gegenstände und das **LEGENDARY SWORD**, und dann gib ihm Saures! Oder man sammle jede Menge Extrawaffen, um aus sicherer Entfernung den alten Schuppenheini wegzuputzen.

Die letzten Unklarheiten zu **Elvira** beseitigte Daniel Schöffner. Absinth ist das Zeug in der grünen Flasche in Elvira's Schloßbar (dritte Tür rechts). Efeu wächst an den Wänden der Türme des Schlosses, die Seerose befindet sich im Gartenteich (im Maze), Drachenblut in den Katakomben im Auge bei der Grabkammer (am Eingang rechts bis zur Weggabelung, dann links bis zur Kreuzung, dort wieder links - vor der Grabkammer links in Augenhöhe nachsehen) und der virginische Zauberstrauch (= Hexenjagd) befindet sich im Kräutergarten (Schlüssel im Gärtner-Häuschen in der Schatulle). Bluteigel gibt's überhaupt nicht! Sollten jedoch Maden gemeint sein: Im Gärtner-Häuschen beim toten Gärtner.

Auch bei **Gauldregon's Domain** weiß Daniel bescheid. Das Leg Mail aus dem Elfenwald wird nicht zur Lösung des Spiels benötigt. Es dient, wie der Name schon sagt, als Beinschutz, um von diversen Gegnern nicht so leicht verletzt zu werden.

Wie man bei **Narco Police** Barrikaden vernichtet, erklärt uns Stephan. Feindliche Stellungen zerstört man mit explosiven Warheads, Türen sprengt man mit expansiven Warheads (steht allerdings auch alles in der Anleitung...)

SEGA MEGA DRIVE

d = deutsche Anleitung
aus anderen Medien
entnommen oder aus dem Internet

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

* Der Betrieb von Hochfrequenzgeräten ohne ZF in der G3 ist ordnungswidrig und kann mit einer Geldbuße geahndet werden.

Nintendo® GAME BOY

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

Zubehör

Momentar Speicher-Erweiterung 512 KB	AM	229,00
für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr		
No-Name Speicher 512 KB	abschaltbar, mit Uhr, AM	129,00
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar		
5,25 Zoll	249,00	3,5 Zoll
Disketten double density (ohne Preservativ)		
5,25 Zoll	5,90	3,5 Zoll
Diskettes high density (ohne Preservativ)		
5,25 Zoll	19,90	3,5 Zoll
Druckerkabel Centronics 1,8 m		29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach		89,90
Paralleler Kabel 25 polig, 1,8 m		29,90
Monitorverlängerung 9 polig, 2 m		9,90

Maus-Komplettset GMB	PC	79,90
Maus-Komplettset GMB-302	PC	149,90
Maus/Joystickverlängerung digital 2 m		9,90
Mausmatte		9,90
Scanner-Komplettset GMB-4500	PC	349,00
VGA-Karte GMB-4500 mit 512 KB RAM	PC	299,00
Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung		
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC	249,00
Ad Lib Karte mit Companion-Software	PC	329,00
Ad Lib Composer Software (engl.)	PC	179,00
Sound Blaster Karte 74-stimmig	PC	349,00
Sound Blaster CMS-Chipset	PC	49,90
Sound Blaster Mid-Box	PC	179,00
Aktiv-Bussen für Soundkarten (je 100)		59,90

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

SIERRA MEGAPACKS

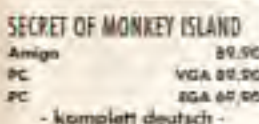
Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

VORSCHAU

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90
Albanian King	49,90	Albanian King	49,90	Albanian King	49,90

20 000 Miles unter dem Meer (1)	Code Name: Ice Man	(1) F	Fountain Of Bounties	(1) F	Knights Of Legend	(1) F	Phantom Snake	(1) F	Runes	(1) F	Sword Of Aragon	(1) F
6800 Attack Submarine	Colonel's Banner Day	(1) F	Justice Drivers	(1) F	Kut	(1) F	Pony Tale	(1) F	Savage Empire The	(1) F	Sword Of Vornell (SEGA)	(1) F
A 10 Tank Killer	Conquers Of Camelot The	(1) F	F-14 Falcon	(1) F	Landlady von Marlboro Day	(1) F	Personal Nightmares	(1) F	Secret Of Monkey Island (L)	(1) F	Target Taker	(1) F
Act 7	Crash Of The Azure Bonds	(1) F	F-15 Strike Eagle 2	(1) F	Last Night	(1) F	Phantom 3	(1) F	Secret Of The Silver Blades	(1) F	Tenji	(1) F
Ad Lib Searcher	DOS-2, -3, -5	(1) F	Geldingen's Dancers	(1) F	Last King 2	(1) F	Phantom Star (SEGA Masters I)	(1) F	Synthetic The (Twisted)	(1) F	Times Of Lore	(1) F
Adventure Of Link (Zelda 7)	Don't Bussies The	(1) F	Geta	(1) F	Legacy Of The Ancients	(1) F	Phantasy Star 2 (SEGA M2)	(1) F	Terminator World 1 Paraphrase	(1) F	Transworld	(1) F
Alberne Wanger	Toy Of The Viper	(1) F	Germans 1985	(1) F	Legend Of BlackSilver	(1) F	Proster	(1) F	Twisted World 1	(1) F	Ultimate 1	(1) F
Alternate Reality The City	Deathday	(1) F	Schindler	(1) F	Legend Of Foorghail	(1) F	Robot	(1) F	Sex Visions From Space	(1) F	Ultimate 2	(1) F
Alternate Reality The Dungeons	Don't Bussies North Am. Cool War	(1) F	Gold Rush	(1) F	Legend Sait Larry 1	(1) F	Police Quest 1	(1) F	Shadow Of The Beast	(1) F	Ultimate 3	(1) F
End Block	Def Con 6	(1) F	Gold Of Theaters	(1) F	Legend Sait Larry 2	(1) F	Police Quest 2	(1) F	Shadowgale	(1) F	Ultimate 4	(1) F
Baldric 18 Power (VPR) Edition	Defence Of The Crown	(1) F	Goodbye	(1) F	Legend Sait Larry 3	(1) F	Part Of Wilderness	(1) F	Slogans	(1) F	Ultimate 5	(1) F
Beet's Tale 1 The	Dead Wo 2	(1) F	Hellborn	(1) F	Loom	(1) F	Trail Of Redneck Adv. Journal	(1) F	Soko Ben (SEGA Megadrive)	(1) F	Ultimate 6	(1) F
Beet's Tale 2 The	Dark Wo (Amiga/ST)	(1) F	Hill's Diner	(1) F	Lucky Luke	(1) F	Populists	(1) F	Sorcerer	(1) F	Ultimate 6	(1) F
Beet's Tale 3 The	Demon's Winter	(1) F	Hillside	(1) F	Marathon New York	(1) F	Ports Of Call	(1) F	Sound Blaster Soundkarte	(1) F	Uncharted	(1) F
Battleline Commander	Day Pilot 3	(1) F	Holiday Making	(1) F	Marathon San Francisco	(1) F	Powermages	(1) F	Space Ace	(1) F	Uncharted	(1) F
Barle Of Antares	Dip Wien Gold Payer 3 D	(1) F	Inquester Galactica	(1) F	Matrix Monism	(1) F	President Is Missing The	(1) F	Space Quest 1	(1) F	Win In The South Pacific	(1) F
Battlewary 1942	Dragon Wars	(1) F	Invidia Jones 3 (Lucasfilm)	(1) F	Mini Soap	(1) F	Project Frontier	(1) F	Space Quest 2	(1) F	Wyr Of The Loops	(1) F
Battle Of Aquilon	Dragon's Lair (Amiga/ST) (L)	(1) F	Inspector X	(1) F	Needs	(1) F	Project South Figma (L) (L)	(1) F	Space Quest 3	(1) F	Wishbone	(1) F
Battlewits	Dragon's Breath	(1) F	It Came From The Desert	(1) F	Night & Magic 1	(1) F	Quest For Glory 2	(1) F	Squire Rague	(1) F	Workload	(1) F
Blazwick	Drakula	(1) F	Jet	(1) F	Night & Magic 2	(1) F	Quester 2	(1) F	Sword On Tower	(1) F	Workload	(1) F
Black Cauldron The	Dungeon Master	(1) F	Janes In The Fast Lane	(1) F	Millennium 2 J	(1) F	Refined Tyrone	(1) F	Star Commander	(1) F	Wing Comm. + Secr. Mix.	(1) F
Blackwings	Eller (Amiga/ST)	(1) F	Kampfspiel	(1) F	Master Warden	(1) F	Reign For The Story	(1) F	Star Flight 1	(1) F	World Cup Soccer (SEGA)	(1) F
Bubble Shed	Empire Of The Miner	(1) F	Kraft The Thief	(1) F	Neurom 5	(1) F	Red Lightning	(1) F	Star Flight 2	(1) F	Zark M. Koyles	(1) F
Back Rogers	Europe Ablock	(1) F	King Arthur	(1) F	Novi Sea	(1) F	Red Storm King	(1) F	Star Link 5	(1) F	Task 1	(1) F
Calver	Fairy Tale Adventure The	(1) F	Knights Of England	(1) F	Neurom 6	(1) F	Romance Legion Interceptor	(1) F	Starlink 1	(1) F		(1) F
Carver Command	Fired Fantasy Legend	(1) F	King's Quest 1	(1) F	NEW Zealand Story The	(1) F	Wings Of Medicine	(1) F	Starlink 2	(1) F	"L" und "P" in Klammern	(1) F
Champions Of Krynn	Fire Brigade	(1) F	King's Quest 2	(1) F	Orca	(1) F	Rise Of The Dragon	(1) F	Steel Thunder	(1) F	(L) F bedeutet: Pläne sind in	(1) F
CHAOS Strikes Back	Fish	(1) F	King's Quest 3	(1) F	Quarrier Marquander	(1) F	Raiders 2000	(1) F	Stella (Amiga)	(1) F	der Lösung enthalten!	(1) F
Chase Quest	Flugsimulator 3	(1) F	King's Quest 4	(1) F	PHM Progress	(1) F	Raiders	(1) F	Star Across Europe	(1) F		(1) F
Chase Quest 2	Flugsimulator 4 (19 V0)	(1) F	King's Quest 5	(1) F	Proster Edition	(1) F	Romans	(1) F	Sub Battle Simulator	(1) F	Fett gedruckt: Titel sind neu	(1)

**ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**



SIM EARTH
IBM PC **\$4.99**
just punch and shoot
bullet holes into enemies

CHAOS STRIKES BACK	
Amiga	73.96
Atari ST	74.50
Intel, Linux PC	89.96

	Original	MSRP	MSRP	MSRP
4. SILENT SERVICE 2			89.90	
5. BUCK ROGERS	89.90	64.90	89.90	
6. EYE OF THE BEHOLDER			84.90	
7. CADAVER	74.90			74.90
8. ULTIMA 5	89.90	89.90	89.90	89.90
9. POOL OF RADIANCE	69.90	89.90	89.90	
10. POWERMONGER	74.90			74.90

Fordern Sie noch heute unser kostenloses
Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!



MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

	1990	1991	1992	1993
Michael Jackson	40	40	1.0	100%
MTV 100	10	10	1.0	100%
Top 100	10	10	1.0	100%
MTV 100 1990	10	10	1.0	100%
MTV 100 1991	10	10	1.0	100%
MTV 100 1992	10	10	1.0	100%
MTV 100 1993	10	10	1.0	100%
MTV 100 1994	10	10	1.0	100%
MTV 100 1995	10	10	1.0	100%
MTV 100 1996	10	10	1.0	100%
MTV 100 1997	10	10	1.0	100%
MTV 100 1998	10	10	1.0	100%
MTV 100 1999	10	10	1.0	100%
MTV 100 2000	10	10	1.0	100%
MTV 100 2001	10	10	1.0	100%
MTV 100 2002	10	10	1.0	100%
MTV 100 2003	10	10	1.0	100%
MTV 100 2004	10	10	1.0	100%
MTV 100 2005	10	10	1.0	100%
MTV 100 2006	10	10	1.0	100%
MTV 100 2007	10	10	1.0	100%
MTV 100 2008	10	10	1.0	100%
MTV 100 2009	10	10	1.0	100%
MTV 100 2010	10	10	1.0	100%
MTV 100 2011	10	10	1.0	100%
MTV 100 2012	10	10	1.0	100%
MTV 100 2013	10	10	1.0	100%
MTV 100 2014	10	10	1.0	100%
MTV 100 2015	10	10	1.0	100%
MTV 100 2016	10	10	1.0	100%
MTV 100 2017	10	10	1.0	100%
MTV 100 2018	10	10	1.0	100%
MTV 100 2019	10	10	1.0	100%
MTV 100 2020	10	10	1.0	100%
MTV 100 2021	10	10	1.0	100%
MTV 100 2022	10	10	1.0	100%
MTV 100 2023	10	10	1.0	100%
MTV 100 2024	10	10	1.0	100%
MTV 100 2025	10	10	1.0	100%
MTV 100 2026	10	10	1.0	100%
MTV 100 2027	10	10	1.0	100%
MTV 100 2028	10	10	1.0	100%
MTV 100 2029	10	10	1.0	100%
MTV 100 2030	10	10	1.0	100%
MTV 100 2031	10	10	1.0	100%
MTV 100 2032	10	10	1.0	100%
MTV 100 2033	10	10	1.0	100%
MTV 100 2034	10	10	1.0	100%
MTV 100 2035	10	10	1.0	100%
MTV 100 2036	10	10	1.0	100%
MTV 100 2037	10	10	1.0	100%
MTV 100 2038	10	10	1.0	100%
MTV 100 2039	10	10	1.0	100%
MTV 100 2040	10	10	1.0	100%
MTV 100 2041	10	10	1.0	100%
MTV 100 2042	10	10	1.0	100%
MTV 100 2043	10	10	1.0	100%
MTV 100 2044	10	10	1.0	100%
MTV 100 2045	10	10	1.0	100%
MTV 100 2046	10	10	1.0	100%
MTV 100 2047	10	10	1.0	100%
MTV 100 2048	10	10	1.0	100%
MTV 100 2049	10	10	1.0	100%
MTV 100 2050	10	10	1.0	100%
MTV 100 2051	10	10	1.0	100%
MTV 100 2052	10	10	1.0	100%
MTV 100 2053	10	10	1.0	100%
MTV 100 2054	10	10	1.0	100%
MTV 100 2055	10	10	1.0	100%
MTV 100 2056	10	10	1.0	100%
MTV 100 2057	10	10	1.0	100%
MTV 100 2058	10	10	1.0	100%
MTV 100 2059	10	10	1.0	100%
MTV 100 2060	10	10	1.0	100%
MTV 100 2061	10	10	1.0	100%
MTV 100 2062	10	10	1.0	100%
MTV 100 2063	10	10	1.0	100%
MTV 100 2064	10	10	1.0	100%

[illegible][illegible]

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet, der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet, Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

**COMPUTER
PROGRAMM
SERVICE
FRANK HEIDAK**

FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
 ☎ 0221/40 74 47
 = 0221/40 68 88
 = 0221/40 17 88

24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 34 93 - Di. und Do.
von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi.
und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich
für den Titel _____

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Programmen/Modul
- ☐ Software-Test
- ☐ Zubehör/Hardware
- ☐ aktuelle Preisliste

Aufgabegeber

Name: _____

StemBe:

Wohrort:

Talafofo

Composition

Kunden Nr. 1

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15.-DM • Pläne: 15.-DM • Anleitung: 25.-DM

zusätzlich Versandkosten für Lösungshilfen/Spiele/Zubehör

orkassare V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
---	---------	---------

Kachmakime (Mushu)	6,50 DM	9,00 DM
Seppard, A. (Mushu)	12,00 DM	12,00 DM

VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM
----------------------	----------	----------

**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!**

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Kunden-Nr.:

KLEIN ANZEIGEN

Suche Software

Suche Originalspiele mit Anleitung. Zahle zwischen 25-40 DM. Suche besonders Turrigan, The Plague, Silkworm, X-Out, Klax. Angebote an: R. Lanzl, Hochholzstr. 4, 8411 Wald.

Habt Ihr Originalprogramme??? Verkaufen ja, aber wie? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel: 08458/2733 ab 18.00 Uhr.

Achtung an alle Amiga-Freaks, Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an: Rudolf Geier, Beilingrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/59586 ab 17.00 Uhr.

Suche gute Soft (alt und neu) zu fairen Preisen. Ebenso Anleitungen, Tips und Tricks, Karten und Komplettlösungen. Wer verkauft mir 3,5 Disketten 2DD, 100% error free? Write to: Martin Funda, Auf der Heide 43, 2806 Oyten-Sagehorn, or call: 04207/4726.

Wollt Ihr Originale verkaufen? Neue Idee. Auch große Posten! Rudolf Geier, Beilingrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/59586, ab 17.00 Uhr.

Suche Programm zur Verwaltung und besseren Übersicht meiner Schallplattensammlung! Suche außerdem noch alles von der Gruppe Lime! Stefan Teich, Hitzepohl-West 19, 4952 Porta Westfalica, Tel: 0571/71211.

Suche Autorennsimulationen und Strategiespiele, tausche PD Software. M. Meissner, Sputnikstr. 19, 3033 Magdeburg.

Suche alle Art von Soft, besonders Kick Off II, Space Quest III, Larry II und andere. Schickt Listen an: Timo Nowak, Silcherstr. 1, 6330 Wetzlar.

Suche das Original Programm X-Copy. Zahle bis zu 50 DM. Verkaufe und tausche C-64 er Spiele gegen Amiga Spiele. Tel: 089/7609257, Alfred Porsch.

Armer Schüler sucht gute Amiga-spiele! (u.a. Unreal, Lotus-Turbo, The Untouchables, Rock'n Roll, Fußballspiele und Adventures). Suche Lösung zu Murders in Venice und Dungeon Quest! Schreibt an: Johannes Voggesser, Klarastr. 8, 8000 München 19.

Suche Simulationen und Strategie Spiele für A 500 (gerne auch ältere Spiele). Schickt Listen an: Frank Wolber, Göringer Zentrum 26, 5000 Köln 30.

Ich suche folgende Games für meinen Amiga 500: Football Simulation, Larry II und III, Monkey Island, Crime Time, Panza Kick Boxing, Barbarian II, Data Beckers Amiga-Demomaker, Great Courts II und andere Sport und Adventure-Games. Write to: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1. Schickt Listen mit Preisen!

Suche alle Arten von Games auf dem Amiga 500. Schickt Listen oder Disks an: Frank Wolber, Göringer Zentrum 26, 5000 Köln 30.

Suche folgende Originale Lemmings, Neuromancer, F-19, Killing Game Show, Speedball 2, Total Recall, Chase HQ 2, Sherman M4, Rocket Ranger, Z-Out! Verkaufe auch Originale, z.B. Cadaver, Tel: 0231/874016 (Thorsten).

Suche noch immer Fugger und Kaiser II. Wer kann helfen? Zahle gut! Achim Kopp, Moosweg 16a, 5000 Köln 91, Tel: 02205/864426.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. 100% Antwort. Call now: 02327/15402 (Ralf).

Suche Original Amiga-Spiele mit Anl. und Verp.: Elvira, Full Metal Planete, Big Business, ESS, Indy 500, Wild West World, F-19, Boxing Manager, Powermonger u.v.a. Zahle max. 35 DM. Tel: 02355/1690. Jens Scheilhammer, Westhoche 14, 5885 Schalksmühle.

Suche Amiga Originalprogramme. Alt und neu, zahle gut. Listen an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel: 08458/2733, ab 18.00 Uhr.

Suche PD-Soft Amiga. Verkäufe auch Games. Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 3421 Hoerden.

Suche Sim City, Sim City (IMB), Kodierprogramm. Melden bei: Timo Treter, Röpersberg 22, 2418 Ratzeburg. Ich kann leider nicht viel zahlen, weil ich sehr arm bin!

Suche Originalspiel Ports of Call für den Amiga. Nur mit Anleitung. Alles 100% o.k. Angebote an: Norman Frei, Zimmermannstr. 9, 7887 Laufenburg, Tel: 07763/4688.

Wer hat folgende Spiele schon geschafft und will sie mir für bis zu 20 DM verkaufen? Wrath of the Demon, Ghouls & Ghosts, Zombi, Golden Axe, Torvak the Warrior. Schreibt an: Patrick Stolba, Bahnhofstr. 12 B, 6103 Griesheim. Nur Originale!

Suche King's Quest I - V evtl. auch einzeln. (Nur Originale mit Anleitung). Angebote an: K.H. Ringert, Ödenburgerstr. 59, 6100 Darmstadt.

Suche The Bard's Tale I für den Amiga! Schreibt an: Peter H. Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 6501 Heidesheim, Tel: 06132/58716.

Wer möchte seinen Flight Simulator II gegen F-19 Stealth Fighter tauschen? Suche außerdem günstig Monkey Island! Nur Originale, die 100 % in Ordnung sind. Arne Pünlök, Grenzstr. 25, 2082 Heidgroben. Tel: 04122/3896.

Suche deutsche Anleitung (Kopie) für folgende Spiele: Hostages, F29 Retaliator, F18 Interceptor, 10 DM Belohnung. Gerhard Claus, Neue Sendstr. 28, 400 Dortmund 12, Tel: 0231/202738.

Suche Originale Loom (Deutsch), Maniac Mansion (Deutsch) mit Verpackung. Zahle je 30 DM. U. Dräke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden.

Suche Dragon's Lair I (IMB). Original! Zahle bis 60 DM oder 1200 Flux. An: Benny Klein, 6 Rue de Steinfort, L-8371 Hobscheid, Luxembourg. Tel: tagsüber 437323.

Biete Software

Amiga Originale 60% billiger, Super Hits je 30 DM: 3D Pool, Bat Man, Better dead than Alien, Blood Money, Captain Blood, Fusion, Goldrunner u.v.a. Zu je 39 DM: Bard's Tale I und II, Battle Squadron, Bubble Plus, Buggy Boy, Chambers of Shaolin, Chase HQ u.v.a. Sammlungen: Tetris, Baal und Menace 45 DM, Eliminator, Backlash, Custodian, Mercenary 51 DM usw. Infos und Liste per Telefon: 05382/4858 (Ole).

Suche Tauschpartner für gute Games. Ich habe Elvira, Loopz, Puzzle, Transworld, Powermonger. Auch Game-Boy Freaks gesucht. Heiko Meyer, Ulmenstraße 4, 2984 Berumhür.

Verkaufe Wings für 40 DM und F-19 Stealth Fighter für 50 DM. Beides deutsche Anleitung. Top Zustand, tausche auch gegen Monkey Island. Schreibt an: Guido Giesen, Sudetenstr. 16, 5030 Hürth. (Nur schriftlich). Suche immer neuste Soft! (Schickt Listen!)

Amiga Original Drakkhen 3 Wochen alt. Komplett Deutsch für 50 DM oder tausche gegen Champ. of Krynn, F-16 Falcon, Their finest Hour, Heros Quest. Schreibt an: Dietmar Görres, Jülicher Str. 10, 5012 Bedburg-Kuster.

Tausche Original Wall Street Wizard gegen anderes Original. Interessenten schreiben an: Rainer Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, Österreich.

Tausche und verkaufe Amiga-Originale, z.B. Voodoo Nightmare, Red Storm Rising und Torvak the Warrior. Schreibt an: Milan Bocker, Hahlgartenstraße 67, 6103 Griesheim. Tel: 06155/3775.

Verkaufe Originale für Amiga: B.A.T. 55 DM, Corporation 50 DM, Elvira 55 DM, Great Courts II, Secret of the Monkey Island (kompl. Deutsch) 55 DM sowie Speedball II. Kaufe auch billige Gameboy Module. Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verk. Amiga-Originale Turrigan 35 DM, James Pond 35 DM, Larry III 50 DM, RVF Honda 30 DM, Silkworm 25 DM, Xenon II 30 DM, Beast I 30 DM, Twinworld 30 DM usw. Alle Original Verpackung und Anleitung. Tel: 05251/22523 (Frank).

Verkaufe Originale Champions of Krynn, Dungeon Master je 40 DM, Carrier Command, Jagd auf Rot. Okt. je 30 DM, Jeanne d'Arc, Phantasie III, Sinbad je 25 DM, Viruskiller Prof. V2O, Sidewinder, Altered Beast je 15 DM, Tel: 02472/3643. Nach Harald fragen!

Verkaufe Originale Batman the Movie 30 DM, Barbarian 20 DM, Street Fighter 10 DM, Mike the Magic Dragon 30 DM, Star Blaze 20 DM, Hellfire Attack 20 DM. Schreibt an: Sven Katzwinkel, Altenessner Str. 125, 4300 Essen 12.

Verkaufe Falcon I und II, Miss Disk 120 DM, NP 219 DM, Tim und Strappi a.d. Mond 25 DM, Sherman 35 DM, Rings of Medusa 25 DM, Chicago 90 nur 10 DM!!!, Harrier (Flugsimulator) 20 DM, Pharaoh 25 DM, Shoot-em-up

Konstruktion Kit 35 DM, NP 99 DM, After Burner 20 DM, Asterix Op. Hinkelstein 15 DM, Heavy Metal 15 DM, E.S.S. 35 DM, Ski Simulator 40 DM, Out Run 10 DM. Alle zusammen (exkl. Falcon) 248 DM statt 310 DM. Schreibt schnell an: Dominik Zanolari, Oberwilerstr. 42, Postfach 961, CH-4102 Birmingen 2/SCHWEIZ.

Verkaufe Atari Lynx, mit Blue Lightning, Electro-Cop, Gates of Zendocan, Gauntlet III, Netzstecker u.a. drum und dran für 517 DM. Wer interessiert ist, rufe mich an: Tel: 05521/72820 (Marc), ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Originale Invest 40 DM, Pirates 40 DM, It came from the Desert 40 DM. Wer interessiert ist, der sollte mal bei mir anrufen oder mir schreiben! Tel: 04161/52447 (Thomas) nachmittags, Thomas Skowronek, Geh. Grimm-Weg 30, 2150 Buxtehude.

Ich habe Iron Lord für 40 DM zu vergeben. Wer daran Interesse hat oder es mit etwas anderem tauschen will, sollte sich an: Achim Hauck, Theodor-Frey-Str. 13, 6930 Eberbach, Tel: 06271/4130 wenden.

Verkaufe Original-Software für C 64! Z.B. Bards Tale II, Champions of Krynn, Curse of Azure Bonds, Pool of Radiance, Demon's Winter, Spherical, Katakis, Yuppies Revenge, Zak McKracken, Football Manager II & FM 2 Expansion Kit und v.a.m. Ruft an: 06181/26233, ab 14.00 Uhr. Preis VB. Habe auch Anleitungen, Auflösungen und

Tips. Jan Lenc, Nußallee 34a, 6450 Hanau 1.

Verkaufe für Amiga Venus 40 DM, Ivanhoe 40 DM, New Zealand Story 40 DM, Milestones (Compilation) 40 DM, Treasure Island Dizzy 10 DM, The Kristal 25 DM, Fish 30 DM, Archipelagos 25 DM, (alles VB), Tel: 07343/6400 (Markus) abends.

Amiga Originale Verkäufe Starblade 30 DM, Space Quest III 50 DM, Wings 45 DM, Pirates 35 DM, U.S.S. John Young 30 DM, E.S.S. Space Shuttle 35 DM, F29 R. 40 DM, M1 Tank Platoon 45 DM, oder tausche gegen Starflight, Silent Service II, Lotus Esprit, Toyota GT Rally, Empire III, Tel: 07333/3857 oder Peter Wollenschläger, Lerchenweg 13, 7903 Lärchingen.

Billigste Amiga-PD! Keiner ist billiger! Riesenauswahl! Liste anfordern! Alex PD-Versand, Ringstr. 3, 6702 Bad Duerkheim 4.

Verkaufe Originale für Amiga: Secret of Monkey Islands 60 DM, Great Courts II 55 DM, Indianapolis 500 55 DM und viele andere (alle Preise VB). Verkäufe auch PD Serien und billiges Zubehör (z.B. Disketten etc.). Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Amiga Originale. Dt. Maniac Mansion und Circus Attractions für je 40 SFr. (Super Zustand). Suche außerdem noch Maupiti Island für 35-70 SFr. und Secret of Monkey Island für 35-70 SFr. (Tauschen geht auch).

Schickt das Geld mit Eurer Adresse an: Massimo Facchin, Bleichstr. 14, CH-6300 Zug/SCHWEIZ.

Originale für den Amiga zum halben Preis! Dungeon Master 32,50 DM, Elite 29,50 DM, Kult 32,50 DM, Oil Imperium 32,50 DM, Paradroid 90 32,50 DM... Liste by R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf 04191/4320.

Verkaufe folgende ältere Amiga-Originale, mit Anleitung: Superman - Man of Steel 50 DM, Flight Path 737 12 DM, Taekwondo 12 DM, Pink Panther 25 DM, Clever & Smart mit Vampires Empire für 30 DM. Alle zusammen 100 DM. Die Games sind 100%ig i.O. Schreibt an: Andre Gehrke, Ricklinger Stadtweg 16, 3008 Garhsen 1.

Verkaufe das Codesystem von 1.1 Original u. Anleitung für 20 DM. Schreibt an: Thorsten Wülsmann, Winkelhauser-Esch 29 a, 4292 Rheide oder ruft an: 02872/3669.

Verkaufe Amiga Originale: A-10 Tank Killer 50 DM, Airborne Ranger 20 DM, Falcon Mission Disk II 40 DM, Pers. Nightmare 30 DM, Xenomorph 30 DM. Schreibt an: Willy Schneider, Kirchplatz 16, 8370 Regen, Tel: 09921/7284.

Verkaufe oder tausche Rainbow Islands 35 DM, Manchester United 30 DM, Operation Stealth 40 DM und Larry I 45 DM. Schreibt an: Sven Thoma, Elsavestr. 8, 8750 Aschaffenburg.

The Grail

The search has begun!

In diesem Fantasy Rollenspiel haben Sie drei Ziele:

1. Überleben in den Kämpfen gegen Drachen, Riesen oder Ritter.
2. Nach vielen bestandenen Aufträgen (über 1000), von König Arthus zum Ritter der Tafelrunde geschlagen zu werden.
3. Der Endauftrag... finden Sie den heiligen Grail!

weitere Features:

- 10 Schild- und Rüstungstypen
- 30 Waffentypen
- 10 Zaubersprüche
- Turnierspiele auf Camelot
- Glücksspiele in Tavernen
- 20 Städte oder Burgen
- Charaktererschaffung
- Banken überfallen
- Zaubern lernen im Schloß des Merlin
- Spielstände speicherbar
- Auszeichnung: Amiga Star 81%
- Programm & Handbuch komplett in deutsch

System: Amiga 500/1000/2000

Preis: DM 49,- plus

Versand: 11,- DM (inkl. Sicherheitskarton)

per Nachnahme.

Ausland nur Vorkasse!!

Anschrift: WPO Software, S. Heliwig, Bachstr. 15 b, 6520 Worms 23

Hotline: 06241 / 76658 (17h-20h)

"Four Systems Computersoftware"

Telefon: 05 31 / 79 72 91

Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig

Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dino Wars	63,-	Micky und der verrückte Zoo		79,-	Team Suzuki	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Donald und das magische Alphabet	79,-	Mig 29 Fulcrum		109,-	Team Yankee	90,-
4 D-Sports Driving	80,-	Dragon Wars	80,-	Mighty Bombjack		79,-	Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
A-10 Tank Killer	99,-	Drakken	90,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
Accolade in Action	90,-	Duck Tales	79,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Eco Phantoma	80,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Omicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Air Supply	40,-	Emlyn Hughes Int. Soccer	79,-	Doops Up		63,-	Tower Fra	90,-
Alpha Waves	79,-	Epidemic	63,-	Operation Stealth		80,-	Track Suit Manager II	80,-
Altered Destiny	79,-	European Soccer Challenge	18,-	Orcas		63,-	Tracon II	109,-
Animation Studio	279,-	European Superleague	72,-	Pang		80,-	Transworld	80,-
B.A.T.	90,-	F-19 Stealth Fighter	90,-	Panza Kick Boxing		90,-	Ultima V	90,-
Badlands	72,-	F-29 Retaliator	79,-	Pick 'n' Pile		80,-	Ultimate Ride	80,-
Batman the Movie	79,-	Fire	80,-	Platinum		72,-	Unendliche Geschichte II	80,-
Battle Command	80,-	First Year Vol. 1	69,-	Powermanger		90,-	Universal Military Sim. II	90,-
Battle Isle	80,-	Full Blast	90,-	Powerslide		72,-	Viking Child II	80,-
Battlestorm	79,-	Gazza II	72,-	Premier Collection II		36,-	Warlord	80,-
Beach Volley	79,-	Geisha	80,-	Quadrel		80,-	Wild West World	109,-
Betrayal	90,-	Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-	Riders of Rohan		79,-	Winter Olympiad	18,-
Big Business	63,-	Great Courts II	80,-	Scenery Disk 12 New England		45,-	Wolfpack	90,-
Bomber Bob	27,-	Halls of Montezuma	80,-	Scrabble Deluxe		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Botics	59,-	Hard Drivin II	79,-	Second World		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Brain Blasters	63,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Wrath of Demon	80,-
Buck Rogers	109,-	Hunt for Red October II	80,-	Sim City		90,-	Z-Out	63,-
Cabal	79,-	Invest	69,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Carthage	72,-	Ishido	79,-	Simulcra		72,-		
Cellca GT Rally	72,-	Jupiter	80,-	Soccer Mania		72,-		
Century	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Special Pack 1		45,-		
Challengers	90,-	Klax	59,-	Special Pack 2		45,-		
Chessmaster 2100	90,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 3		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-	Lemmings	72,-	Special Pack 6		45,-		
Codename Iceman	119,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 9		45,-		
Colorado	27,-	Loopz	63,-	Speedboat Assassins		18,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	Lupo Alberto	80,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Creature	63,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Star Control		79,-		
Crime does not pay	79,-	M.U.D.S.	80,-	Starlord		80,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Masterblazer	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Deluxe Paint III	249,-	Match Pairs	63,-	Super Skweek		63,-		
Design 3D	229,-	Maupiti Island	80,-	Supremacy		90,-		
Dick Tracy	79,-	Mean Streets	79,-	Sword of Samurai		90,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.

Verkaufe folgende Amiga-Originale zu fantastisch günstigen Preisen: Falcon 40 DM, Maniac Mansion, Populous, Rising Sun, Larry II-III mit Lösungen je 35 DM, Larry I, Turrican je 25 DM! Alles in bestem Zustand und mit Anleitung! Es gibt kein günstigeres Angebot! Tel: 02134/55111, es lohnt sich! (Christoph). Auch Anleitungen (Kopien) zu genannten Games für 5 DM!

Verkaufe Amiga Originale Kult 35 DM, Shogun 35 DM, Island of Lost Hope 35 DM, Carmen Sandiego, Eye of Horus, North Sea Inferno und Regnum für je 20 DM, Out Run für 15 DM. Schreibt an: Markus Pallat, Degerschlachter-Str. 50, 7415 Wannweil.

Verkaufe Amiga Originale: M1 Tank Platoon (dt.) 60 DM, Falcon F-16, Dragonflight je 50 DM, Dinowars, U.S.S. John Young, Populous, Turrican, Sherman M4, It came from the Desert je 40 DM, Kataki u. Barbarian zusammen 20 DM. Alle Games mit orig. Verp. u. Anleitung. Schreibt an: Sandro Hagen, Großstraße 69, O-1824 Niemegk.

Verkaufe Rick Dangerous II, Indiana Jones Adv. und Triad vol. 1 (Sammler zahlen Höchstpreise dafür) für nur 120 DM, oder einzeln nach Vereinbarung. Tel: 02129/50246.

Verkaufe oder tausche Originale Invest, Italy 1990, Sprachen-Kitt, UBMTxt, Superbase, alle mit Anleitungen und 3 Markt & Technik Disketten gegen The Secret of Monkey Island, James Pond, Night Shift, M.U.D.S., Midwinter, oder Preis nach Absprache. Schreibt an: Fabian Huser, Seebuchstr. 31, CH-6374 Buochs, Tel: 041/643544.

Verkaufe Amiga-Originale: Elvira (kompl. Dt.) 50 DM, It came from the Desert 50 DM, Rock & Roll 30 DM, Op. Thunderbolt 25 DM, Falcon F-16 35 DM, Kult 15 DM. Ich tausche auch gegen andere Games! Holger Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13.

Verkaufe 40 tolle Amiga Originale. Fast alles Hits! z.B. Wild West World, Drakkhen, Dragons Breath, Khalaan, usw. Sonderangebot: Trans World 25 DM. Meine neue Liste mit 8 Seiten Tests und Angeboten gibt es gegen 2 DM Rückporto bei: Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf. (Keine Anrufe!) Tausch ist natürlich auch möglich!

Verkaufe Amiga-Originale: Fish 30 DM, Dragons Lair 40 DM, Oil Imperium 30 DM, Pool of Radian-

ce 40 DM, Heros Quest 50 DM, Starflight 40 DM, Tel: 06132/58903, Dirk, nur Fr. und So. ab 15.00 Uhr.

Verkaufe original Amiga Software, neuwertig mit dt. Anleitungen und Quittungen: Invest je 45 DM, Rockstar ate my hamster 15 DM, Tel: 02244/80753.

Verkaufe Amiga-Games Schreibt an: Michael Graze, Pf 091305, 8510 Fürth 1.

Verkaufe Amiga Originalspiele: Loom, Indy III, 688 Attack Sub je 35 DM, Paper Boy, Pacmania, Custodian, Vindex, Hyperforce, Corruption, Dragon Spirit je 20 DM, Tank Buster, Overflow, Pinball Wizard, Gravity Force je 10 DM usw. Tel: 08231/6115.(Herbert).

Verkaufe Legend of Faerghail 30 DM, Cadaver 40 DM, Populous 20 DM, Jagd auf Roter Oktober 20 DM. Andreas Demleitner, Wöhanerstr. 3, 8460 Schwandorf. Suche Schachprogramme!

Tausche komplettes Orig. Starflight I gegen kompl. Orig. von TV Sports Football oder Imperium. Thomas Karolczak, Tel: 0531/301378, Anrufbeantworter.

Verkaufe Original Software zu Top Preisen: Combo Racer dt. 35 DM, dt. 55 DM, Manchester Utd. dt. 30 DM, Honda RVF dt. 40 DM, American Dreams dt. 35 DM, TV Sports Football dt. 40 DM. Schreibt an: Georg Kiehbacher, Zum Wasserschloß 1, 8873 Ichenhausen/Rieden.

Zu verkaufen M1 Tank Platoon, N.P. 75 DM, V.P. 50 DM. Oops up für lumpige 35 DM! Beide Games für den Amiga. Also schreibt mit Adresse und Telefon an: Steve Beck/Mc Bass, Meiereidstraße 1, 3400 Burgdorf, SCHWEIZ.

Verkaufe meine gesamte C-64 Software Sammlung, rund 100 Stück und Originale zum fairen Preis. Call: 07135/13602, Tino verlangen.

Original Cadaver (Amiga Joker Hit, Urteil 91%), kaum gespielt, komplett für 55 DM (NP 89 DM), zu verkaufen. Schnell anrufen: Tel: 0212/815453 (Axel), 15.00-17.00 Uhr.

PD-Programme für Amiga! Fast alle Serien und Sonderserien. Jede Disk nur 2 DM und Versandkosten (NN/7 DM, Scheck/VK/5 DM). Schreibt an: Dieter Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000 München 45. Kennwort AJ 3/91 und bestellt Euch die Katalog Disks für nur 5 DM und Versandkosten.

Verkaufe Amiga-Originale, alle Spiele mit Verpackung und Zube-

hör. Operation Stealth 40 DM, Stadt der Löwen 45 DM, Blood Money 20 DM, Shadow of the Beast 35 DM, Lords of the Rising Sun 35 DM, Red Storm Rising 35 DM. Übernehme Porto und Verpackung. Gerrit Helm, Wöhrdestr. 21, 3320 Salzgitter, Tel: 05341/9765.

Verkaufe Amiga Originale: Pirates für 40 DM, Jumping Jackson für 35 DM. Tausche auch gegen Kick off II oder Rings of Medusa. Beide Spiele mit deutscher Anleitung. Jörg Wirth, Im Oberdorf 3, O-6315 Mücke/Sellmod, Tel: 06400/7327 ab 19.00 Uhr.

Verkaufe Orig. Powermonger für 45 DM mit Verpackung u. Anleitung. Übernehme Porto und Verpackung. Martin Doormann, Heideweg 17, 3167 Burgdorf 2, Tel: 05085/7835. Tausch möglich!

Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14.00-17.00 Uhr), 05731/26978 (17.00-19.00 Uhr), 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch! Michael Müller.

Orig. Larry III inkl. deutsches Lösungsheft, 70 DM. Schreibt an: Thorsten Kortmann, Kreuzweg 56, 4408 Dülmen, Tel: 02594/80299.

Verkaufe Superstar Indoor Sports 25 DM, Steve Davis World Snooker 20 DM, Danger Freak, Jaws, Fußball Manager, Combat Course und Major Motion je 20 DM, World Cup 90, Flight Path 737 je 10 DM und Trade Travel Fight 5 DM. Tausche auch gegen andere Games, egal wie alt! Ruft an unter: Tel: 06332/72485. Oder schreibt an: Friedrich Gregor, Ritterstr. 9, 6660 Zweibrücken.

Originale: Powermonger dt. 50 DM, Sim City (512K) 35 DM, Satan 30 DM. (auch per Nachnahme). C. Frerichs, Lohacker 57, 2905 Ede- wecht. Tel: 04405/6979 (18.00-19.00 Uhr).

Verkaufe Amiga-Originale: Operation Spruance (Zerstörer-Simulation) 40 DM, Wolfpack 55 DM. Oder Tausch gegen Silent Service II, M1 Tank Platoon, Great Courts II, Wild West World, Buck Rogers, On the Road, M.U.D.S. Tel: 02595/9272, Norbert Hütte, Von-Vinche-Str. 14, 4716 Olfen.

Tausche mein Spiel: The Running Man (Orig.) gegen Loom oder Indy III. Matthias Henke, Dauweg 10, 4992 Espelkamp. 100% Antwort!

Verkaufe Spitzengames wie u.a. Altered Beast, Space Harrier II, T. Out Run, Batman, Test Drive I und Fire zwischen 20-40 DM. Call: 0511/493817 (Thorsten).

Verkaufe folgende Amiga Original

Spiele für je 35 DM. Khalaan, Rorke's Drift, Gremlins 2, Heavy Metal, Teenage Mutant Ninja Turtles! Cadaver für 40 DM. Michael Thom, Burgstraße 5, 5303 Bornheim 1.

Habe neueste Software für den Amiga und suche sie, sowie Sourcecodes aller Art. Verkäufe außerdem Powermonger 100% für nur 45 DM. Call: 04244/8669 (Thomas).

Verkaufe die neuesten Mega-Games! Andreas Dein, Pf 018939, 4770 Soest.

Verk. (Orig.) Amiga-Spiele mit Anl. und Verpackung: Rings of Medusa 45 DM, Soccer Man, Plus 30 DM, Indy III Adv. 45 DM. Alle in gutem Zustand! Tel: 02355/1690, Jens Schellhammer, Westhöhe 14, 5885 Schalksmühle.

Kaufe, verkaufe oder tausche Demo-Intromaker, Spiele, PD's oder Hardware. Ruft mich an Tel: 08031/88334, oder schreibt mir. Liste oder Disks (oder beides) an: Alexander Hellmüß, Kärntnerweg 65, 8200 Rutenheim.

Biete Original Amiga Software mit Anleitung: TV Sports Basketball 40 DM, Die Fugger 30 DM, Geisha 45 DM, Conflict Europe, Waterloo & Austerlitz zus. 40 DM, The Games-Winter Edition 35 DM. Auch Tausch möglich. Suche Budokan, One on One (Basketball), Larry I, II, III und Indy III (Adv.). Tel: 06106/71579 ab 17.00 Uhr (Thomas verlangen).

Verkaufe: Viruscope 1.1 49 DM, Invest 50 DM, Turboprint 70 DM, Fact the Music 85 DM, THI Tools 130 DM, Becker Tools 55 DM, Chamäleon und TOS 1.6 90 DM, Red St. Rising 50 DM, Powermonger 50 DM, Sim Earth 120 DM, D. Plasa, Auf d. Beeten 12, 7403 Amerbuch 4, Tel: 07073/6522.

Unreal 60 DM, Dinowars 50 DM, Dyer 07 30 DM, Twinworld 40 DM und Fright Night 25 DM. Schreibt an: Peter Hauck, Kantstraße 18, 7320 Göppingen.

Verkaufe: Intro Designer, Demo Maker de Luxe und D.M. de L. - Erweiterung zum halben Preis, 100%ig o.k. Originale mit Anleitung! Je nur 12 DM! D. Schwanzar, Toqnard 6, 2944 Wittmund 1.

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale mit dt. Anleitung: Powermonger, Shadow of the Beast II, Day of the Viper, Supercars, 688 Attack Sub, Dungeon Quest, Back to the Future II, Spy vs Spy I u. II, Thunder Blade, Lernsoft: Mathematik I u. II, Englisch I, Sonix Hitkiste, Amiga Power Disk I-IV. Ruft an: 06806/46330 (Jan Geiger).

512 K 159,-

Speichererw. 512 K! A500, akkugep. Uhr, abschaltb., 100% komp., nur Einstecken & Läuft!

EIZO 9060 SZ

14" der Superlative, 820 x 620, 0,26 dot, ZF, strahlungsarm, entspiegelt, umschaltbar s/w, Color, bernstein, Drehfuß...

A 2000 66 MB 899,-

NEC Autobootkard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT. 31 MB-Vers. 699,-

Software ???

Wir führen alle aktuellen Games für den Amiga, abgesehen davon noch über 11.000 weitere Electronic- Hard- & Softwareartikel im Laden.

JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschalter im superkleinen SUB-D Geh., voll elektr., keine Spannungs., 100% komp., Eigenentw. verbindet ausgetriebene Stecker...

Amegas Stereo Speaker System

2 schwarze Lautsprecherboxen, 4 eingeb. Lsp., Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, für alle Amigas mit Chinchausgängen, für alle Besitzer von Multisyncs ohne Ton, nur Monomonitor... **exklusiv bei AHS!!**

95,-

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3-5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN
Elektronik

Versand: UPS-NN o. Post-NN + Vkl-Anteil, Scheck + Z., Barvorkasse frei Haus, Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-, Hard-, Softwareteile

Verkaufe ca 30 orig. Amiga Games, z.B. Kick Off, Bubble Bobble, Klax, Full Metal Planet, Shadow Warriors, Nightbreed (Adv.), Rainbow Island, New Zealand Story, Space Harrier, Track Suit Manager, Live an Let Die, Dynamite Dux, Roadblasters, Blasteroids, Thunderblade. Tel: 0647/371430.

CH-Amiga-CH Verkäufe und tausche neueste Soft: Jan Freund, Plattackerstr. 12, CH-3074 Muri/SCHWEIZ, Tel: 031/524577 von 17.00-18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga Originale Legend of Faerghail, Unreal, Populous, Dragon's Breath, Pirates, F-16 Combat Pilot oder tausche gegen Ultima IV und V, Powermonger, Elvira, Secret of Monkey Island, Champions of Krynn. Schreibt an: Frank Beinelert, Olfener Str. 40, 4710 Lidinghausen.

Verkaufe Amiga Originale Larry III mit Komplettlösung 80 DM, Star Command 60 DM, Roadwar 2000 30 DM. Für alle 3 Spiele 150 DM. Alle mit englischer Anleitung. Tel: 06725/1842. (Frank).

Verkaufe Amiga Originale: Black Shadow, Sorcerer Lord, Action Service, Impossible Mission II, Dominator, Roll On, Warlocks Quest und Drum Studio. Preis je 22 DM. Versandgebühren übernehme ich. Bitte schriftlich an: Lars Hackel, Waldstraße 9, D-8101 Hermsdorf/Sachsen. Suche preisgünstige IR-Maus für Freundin, 100% o.k.

Verkaufe Amiga Originale: Overlander u. Dyer 07 je 35 DM, F-29 u. It came from the Desert je 40 DM. Tel: 05521/3781 (Christian).

Suche Tauschpartner! Habe neuesten Stoff z.B. Kick Boxing, Saint Dragon, Pang, Wings of Death, Legend of Faerghail, Operation Stealth uvm. Schreibt mir, Ihr werdet es nicht bereuen: Volker Figura, Schleswiger Str. 15, 5800 Hagen 1.

Verkaufe folgende Originale für Amiga 500: King's Quest I-III je 20 DM, Vermeer 40 DM, Hanse 35 DM. Tel: 06035/2731 ab 15.00 Uhr (nach Martin fragen).

Wenn Ihr Demos sucht (Animation, Musik, Grafik), dann seid Ihr bei mir an der richtigen Adresse. Fordert Liste gegen Rückporto an: Matthias Mars, Hopfenweg 6b, 1000 Berlin 47.

Verkaufe Originale: Welltris (Ö 400, DM 60), Never Mind (Ö 400, DM 60) und Deflektor (Ö 200, DM 30). Schreibt an: Markus Krennbauer, Gräzerstr. 38, A-8045 Graz/Andritz/ÖSTERREICH.

Nur Originale zu verkaufen! Elvira mit dt. Anleitung für 80 DM und Transworld in dt. für 55 DM. Beide zusammen nur 130 DM. Kaum gebraucht, Top Zustand. Tel: 069/5602882 ab 19.00 Uhr.

Verkaufe Flightsimulator II mit Anleitung (Original) für 180 DM. Verkaufe außerdem Indy III u.v.a. Games. Tausche meine Games gegen Larry I, II, III oder evtl gegen Strip Poker. Schreibt an: Eder Anton, Noldurthof 40, I-39030 Preitau/Ahrntal. Tel: 0474/654153.

Verkaufe Orig. mit Anl. Starflight I 40 DM, Welltris 40 DM und UMS

mit Zusatzdisk I Civil War (zusammen 70 DM), alles zusammen für 130 DM. Tel: 08623/1023.

Tausche Powermonger (orig.) gegen z.B. It came from the Desert, Monkey Island, Elvira oder Champions of Krynn (nur Originale)! Tel: 08072/1353 ab 17.30 Uhr (Hubert verlangen)!

Verkaufe Amiga Originale Second World 50 DM, Torvak the Warrior 50 DM, Lotus Esprit 45 DM, Stundenglas 45 DM, Wrath of the Demon 40 DM, Toyota Celica 40 DM. Tel: 04925/8489 (nach Nils fragen).

Verkaufe Amiga Originale Wings 40 DM, James Pond 35 DM, Italy 1990 35 DM, Falcon F-16 50 DM und Falcon Mission Disk II 25 DM. Beides nur 60 DM! Tel: 04925/8443. (nach Andre fragen)!

Verkaufe Originale alle mit deutscher Anleitung: Nitro, Soccer Mania, Inter. Soccer Challenge, Invest, Lotus Esprit Turbo Challenge, Great Courts, Turrican und Toyota Celica GT je 40 DM. Wild West World 60 DM. Tel: 04925/1777, Mo-Fr 14.00-16.00 Uhr.

Verkaufe Originale! Kick Off II, Battle Squadron, Turrican, Midwinter je 45 DM, Manchester United, Rock'n Roll, North & South, Indy III (Adv.) je 40 DM, habe sonst noch viele andere Games! Melden bei: Alexander Becker, Burgfeld 4, 2418 Ratzeburg, Tel: 04541/83644.

Verkaufe Amiga Originale: Flight Simulator II für 70 DM, Invest, Carthage, Battle Command, Dino Wars, It came from the Desert, Kick Off II, Team Yankee für 50 DM, Beverly Hills Cop, Crazy Cars II, Antheds, Passing Shot, Italy 1990 von US Gold für 40 DM. Jörg Ruel, Waller Ring 47, 2800 Bremen 1.

Verkaufe für Amiga Originale: Budokan 65 DM, PD Labelprint, Pametha, Imperium, Intromaker 3 Disks (10 DM), Komplettlös. zu Zak Mc Kracken, Loom... (je 5 DM). Außerdem verschiedene Computerzeitschriften (64er, Happy Com.) (je 2 DM). Alles 100%ig o.k.! Suche Gameboymodule möglichst billig! Schreibt an: Michael Weidner, Am Wagrain 36, 8450 Amberg.

Wenn schon PD, dann kostenlos! Wo? Bei Bernds PD Ware kommt jede auf seine Kosten! Nur den Griffel zücken und gegen 1 DM Rückporto genaue Infos anfordern bei: B. Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, W-5900 Siegen 1, Tel: 0271/65187.

Hey Mann! Seid Ihr auf der Suche nach neuester Soft? Dann seid Ihr bei uns an der richtigen Adresse! Wenn Ihr Interesse habt, ruft unter: 030/3942437 oder 030/3932227 an! Wir suchen außerdem noch Kontakte in Berlin! (Jens).

Verkaufe oder tausche Amiga Originale, Stick 40 DM, per NN. Kings Quest II, Wings, Die Fugger und viele andere mehr. Interessenten melden sich bitte, ab 19.00 Uhr, unter der Tel: 02822/52415. Dieter Schäfer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich 1.

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

Antomino	62 ⁹⁵	Monkey Island	92 ⁹⁵
Bane of the Cosmic Forge*	92 ⁹⁵	Operation Stealth	62 ⁹⁵
Battle Command	62 ⁹⁵	Pang	62 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)	77 ⁹⁵	Panza Kick Boxing	77 ⁹⁵
Cadaver	69 ⁹⁵	Paradroid'90	62 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	77 ⁹⁵	Platinum (4 Titel)	62 ⁹⁵
Chaos strikes back (1 MB)	62 ⁹⁵	Plotting	62 ⁹⁵
Chips Challenge	62 ⁹⁵	Powermonger	77 ⁹⁵
Dragonflight	69 ⁹⁵	Puzznic	62 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵
Final Whistle	31 ⁹⁵	Sega Master Mix (5 Titel)	62 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵	Sextett 1 (6 Titel)	49 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵	Sextett 2 (6 Titel)	49 ⁹⁵
Great Courts 2	69 ⁹⁵	Sextett 3 (6 Titel)	49 ⁹⁵
Immortal (1 MB)	69 ⁹⁵	Shooting Stars 1 (4 Titel)	34 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵	Shooting Stars 2 (4 Titel)	34 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	Speedball 2	66 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵	Spindizzy Worlds	62 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵	Super Monaco G.P.	62 ⁹⁵
Leis. S. Larry Triple P (1-3)*	109 ⁹⁵	Super Off Road	62 ⁹⁵
Lemmings	62 ⁹⁵	Their finest Hour	77 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵	Turrican 2	62 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	62 ⁹⁵	Wheels of Fire (4 Titel)	77 ⁹⁵
M.U.D.S.	69 ⁹⁵	Wings (1 MB RAM)	77 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵	Wings of Death	69 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	92 ⁹⁵		

SUPER-SCHNÄPPCHEN!

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray je 19⁹⁵

Captain Fizz, Garrison 1+2, Gemini Wings, Gold Runner, Leonardo, Microprose Soccer, Ninja Spirit, Out Run, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starglider 2, Terrapods, Willow je 24⁹⁵

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150.- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!



Grüner Weg 29 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

Biete Originale mit Verpackung und Anleitung: Red Heat 25 DM und 3 Arcade Games für zusammen 40 DM. Schreibt an: Henrikson Pontus, Agrippastr. 2A, 8000 München 83, 100% o.k.

Verkaufe Originale für Amiga 500. Wild West World 50 DM, North and South 30 DM. Ruft an unter Tel: 0201/324450 (Michael).

Verkaufe Amiga Soft Habe Cadaver, Team Yankee, Great Courts II.. Suche auch Tauschpartner. Schreibt an: Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 3421 Hoerden, Tel: 05521/71918 (Bastian).

Amiga! MS Dos! Topaktuelle Software und viele Anleitungen! Die erste Adresse für den engagierten Amiga-User. Umfangreiches Gratisinfo auf einer Supertooldisk bei G&G Amiga-Usergroup / Austria, G. Nittel Postfach 612, A 8011 Graz (Neutorg.46) anfordern.

Ich verkaufe folgende Org. Superbase Programme Deutsch 20 DM, Katakis 15 DM, Flight Path 737 7 DM, Conflict Europe 15 DM, Batman the Movie 20 DM, Vermeer 35 DM, Die Fugger 30 DM, immer zzgl. Porto. Bei: Thomas Schmitz, Rud.Breitscheid-Str. 42, 2000 Wedel.

Verkaufe drei Originalspiele, originalverpackt mit Anleitung, 100% errorfree! Indiana Jones III (Adv.), Player Manager je 40 DM. Thai Boxing mit Anleitung und Verpackung 15 DM. Bitte erst ab 18.00 Uhr anrufen unter der Tel: 08446/595 (Markus).

Verkaufe Originalspiele: Maniac Mansion, Indy III (Adv.), Zak McKracken, Oil Imperium usw. für je 25 DM, und Elvira für 40 DM. Originalanwender: Textomat und Datamat je 30 DM. Helge Bruhn, Am Südersoll 29, 2448 Borg a.F.

Verkaufe Larry I an den Meistbietenden. Kaufe außerdem F.O.F.T. u. Data-Disk. Boris Schell, Hundsbergstr. 11, 7100 Heilbronn, Tel: 07131/161864.

Verkaufe oder tausche mehrere Original Games wie z.B. Red Heat, Captain Blood, Running Man, Barbarian II usw. Liste und Angebote mit frankiertem Rückumschlag an: Th. Raddatz, Schmiedgasse 3, 6991 Igersh.Bernsf.

Verkaufe Spielesammlung (17 Spiele, unter anderem: Powermonger, Legend of Faerghail, Wild West World, Invest...), komplett für VB 450 DM oder Amiga 500 Festplatte (Zuzahlung) Tel: 05241/48469 (Sebastian).

Verkaufe meine PD-Disketten. Je 3,5 Zoll Disk 1.50 DM. Ab 100 Stück Mengenrabatt. Liste gegen Rückporto. B. Schmidt, Halmerweg 31, 2800 Bremen 21, Tel: 0421/6160712.

Verkaufe Originale Invest, Cadaver, Pirates, It came from the desert. Jedes Spiel nur 40 DM u. Versandkosten (Thomas). Tel: 0416/52447.

Suche alle Rollen-, Sierra und Strategiespiele (Originale). Biete bis zu 100 DM PD-Disks pro Game oder

tausche (z.B. Conquests of Camelot, Powermonger...). Kaufe auch hoch das Bus Stop-Modul und verkaufe Lösungen! M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick.

Amiga-Software: Hawkeye, Clever & Smart, Skyblaster je 15 DM, Westphaser (nur mit Anleitung) 35 DM. Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit 25 DM, Island of Lost Hope und Kid Cloves je 30 DM. New York Warriors (1 MB) 40 DM. Stefan Klemm, Tel: 06150/83686.

Verkaufe nur Originale zu tollen Preisen: East-West Berlin 1948, North & South, Great Courts, Emlyn Hughes Int. Soccer, Pirates für je 35 DM, Powermonger und Indy 500 für je 50 DM. Suche Bundesliga Manager. Uli Schwahn, H.-Sachs-Str. 47, W-7518 Bretten, Tel: 07252/87175.

Verkaufe wegen Systemwechsel orig. Battle Squadron mit Anleitung und Verpackung an den Meistbietenden. Ab 25 DM! Write to: Christian Sschwachow, Lehmkuhle 2, 4471 Apeldorn.

Kompl. Lösungen zu C. Iceman, P. Quest II, Larry II u. III, Gold R., all. Adv. von Lucasfilm und Plan zu N. Sea Inferno, für je 5 DM u. Porto. Schreibt an: L. Pawlinski, Hildebrandstr. 30, 3200 Hildesheim.

Originalsoft für den Amiga 500. Liste für 1 DM in Briefmarken. Andreas Kratt, Abt.-Ernst-Str. 6, 7930 Altsteußlingen. Verkaufe alles!

Verkaufe neueste Software zu günstigen Preisen. Bei Interesse schreibt an: Gerhard Wagschal, Große Franke 14 C, 3000 Hannover 21, or call Tel: 0511/757770.

Verkaufe spitzenmäßiges Bond Spiel: Der Spion der mich liebte und die U-Boot Simulation: Jagd auf Roter Oktober. Preis nach Vereinbarung. Ruft an: 02752/1700 (Charly).

Verkaufe X-Copy II: 30 DM. Amiga Joker Hefte 5/90, 7/90, 9/90, 10/90, 11/90 für je 6 DM und 12/90 für 5 DM. Ich verkaufe alles per Nachnahme. An: Sascha Schmidt, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2, oder ruft an ab 18.00 Uhr - 20.00 Uhr unter der Tel: 02944/2194. 100 % Antwort!

Verkaufe ca. 100 Originale für Amiga. z.B. Venus, The Plague, Beast II, F-19 S.F. usw. Jedes Spiel ca 40 DM. Anruf lohnt sich! Tel: 08105/5337. (Silvian - Auch für C 64 und Game Boy).

Verkaufe oder tausche Amiga Originale: habe Rings of Medusa, Budo-kan, Operation Stealth, Midwinter. Ruft an unter der Tel: 06262/1062. (Alexander verlangen)!

Suche Original Spiele mit Anleitung von Emlyn Hughes Intern. Soccer, sowie Maniac Mansion in dt. für 40 DM je Game. Suche Joker Heft 3/90 zahle volle Kaufsumme des Heftes. Melden bei: Roland Neugebauer, Köpenicker Str. 165 B, 1000 Berlin 47.

Verkaufe Amiga Originale zwischen 20 und 50 DM. Alles original verpackt mit Anleitung. Habe zum Beispiel: F-29 Retaliator, Quartz,

Their finest Hour, Katakis, Blood Money usw. Außerdem für 30 DM: R-Type, IK+, Voyager, Bio-Challenge. Suche Cadaver, Z-Out, Pang... usw. auch alte Soft. Ruft an: 05382/4858. Fragt nach Ole.

Verkaufe Amiga Originale: Loom, Their finest Hour, James Pond, Future Dreams, das Super Musikprogramm Sidmon und die Komplettlösung zu Maniac Mansion. Spiele je 30 DM, Musikprogramm 25 DM und Komplettlösung 5 DM. Schreibt an: F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek.

Biete Dragons Breath und andere Games zum Kauf oder Tausch, gebe auch Anleitungen ab. Schreibt an: Richard Siegert, An der Steinkuhle 26, 5840 Schwerte-Villigst.

Biete Puznic 50 DM, Bundesligamanager, Hard and Heavy, Interphase, Rick Dangerous, u.a. 35 DM. Schreibt an: Jürgen Endreß, Weidestraße 28, 7407 Rottenburg 5.

Verkaufe Soft! Chrono Quest, Hostages, Treasure Island Dizzy, Cybernoids, LED Storm. Tausche auch gegen Adv. (z.B. Police Quest II). Schreibt an: Erwin Yükselgil, Fromundstr. 29, 8000 München 90.

Verkaufe Zubehör für Amiga: Disketten, Boxen, Mouse Pads etc. Verkaufe außerdem: Indianapolis 500, Full Metal Planete, The Final Whistle, Speedball, Turbo Print II, und einige andere. Kostenlose Infos bei: Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Originale: Rolling Thunder, Erdkunde Kurs III, Mathe Kurs (Termberechnung) je 20 DM, She Fox für 10 DM, da Diskette leicht kaputt. Schreibt an: Stefan Kampmann, Boernestr. 16a, 8500 Nürnberg 50.

Verkaufe Larry III! Only 65 DM. Call: 02594/80299. (Thorsten).

PD für 3 DM pro Disk. Drei Katalogdisks für 10 DM (Schein oder Marken)! bei: Andreas Moser, Kolingstr. 12, 8451 Ammerthal.

Verkaufe ca. 25 orig. Amiga Games, z.B. Logo, Line of Fire, Bloodwhych, Klax, Newzealand Story, Powerdrome, Freedom, Legend of Faerghail, Shadow of the Beast, Full Metal Planet, Strider, Thunderblade, Toobin, Kick Off, Space Harrier, Roadblasters u.s.w. Tel: 06473/1430.

Verkaufe Original Battle Squadron (wegen Doppelschenkung). Tausche auch gegen andere Originale. Schickt Vorschläge an: Ralf Kamin, Orffstr. 5, 4470 Meppen.

Ca. 25 Original Amiga Games: z.B. Kick Off, Track Suit Manager, Space Harrier, Live and let Die, Toobin, Impossamole, Night Breed, Klax, Shadow Warrior, Freedom, Bubble Bobble, Shadow of the Beast, Buffalo Bill, Batman, Roadblaster usw. je 25-40 DM. Tel: 06473/1430.

Verkaufe für Amiga: Full Metal Planete 20 DM, Beast II 60 DM, Never Mind 20 DM, Stryx 20 DM, Triad II 30 DM, Quartz 20 DM, Terrys Big Adventure 25 DM. Alles orig. Tel: 07665/4616 (Christian).

Verkaufe Originale für Amiga ab 15 DM. Liste bei M. Holm, 7564 Forbach 4. Kaufe oder tausche auch. Bitte nur Originale anbieten!

X-Out, Z-Out, James Pond, Switchblade je 45 DM. Gameboy: Fortress of Fear, S. Mario Land, Double Dragon, Tennis je 40 DM oder Tausch gegen Nemesis, Ski or Die, Castlevania, etc., ... alles 100% o.k. Call soon: 08133/1261 (Matthias)!

Deluxe-Paint I (unbenutztes Original mit Registrierkarte und Anleitung) für 40 DM. Original Amiga-Maus für 35 DM. DPaint und Maus zusammen 60 DM. Schreibt an: Marcel Würzburg, Am Bürgerwald 6, 7600 Offenburg, Tel: 0781/65947.

Verkaufe Spiele wie z.B. Rainbow Islands, Test Drive, Mini Put, Manchester United, usw. alle Games mit Anleitungen und Verpackung C 64 Disk. Tausche und kaufe und verkaufe (tausche auch gegen Game Boy oder Amiga Games!) Nur Originale Amiga: APB zu verkaufen. Angebote an: Sven Grabenschweiger, Tel: 07151/42421. Germany!

Verkaufe folgende Originale: Falcon F-16 für 70 DM, Drakkhen für 65 DM, Lost Patrol für 45 DM, TV Sports Basketball für 70 DM. Tel: 06269/1460 (Ralf). Auch zusammen!

PD! Riesenauswahl und supergünstig (ab 1,50 DM/Disk). Neu: Einzelprogrammkopierservice ab 0,40 DM/PRG. Info oder Programmdisk (3,70 DM beilegen) anfordern: Alex PD-Versand, Ringstr. 3, 6702 Bad Dürkheim 4.

Original mit Verpackung Combo Racer, Dr. Dooms Revenge und Pinball Magic zusammen für 70 DM (+ NN Gebühr). Schreibt an: U. Drüke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden.

Verkaufe Original: Red Storm Rising und Onslaught für Amiga. Pro Game 45 DM VB. Call: 02206/3618 (Zoltan)!

Invest 50 DM, Great Courts II 60 DM, Personal Nightmare, U.S.S. John Young je 35 DM. Bei letzteren beiden auch Tausch möglich! Tel: 069/854161 (Robert)!

Verkaufe Ninja Warriors, Rainbow Island, X-Out und Onslaught. Je 30 DM. Zusammen 110 DM. Call fast Tel: 0251/511625.

Kostenlos

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, mit Anzeigentext, Rubrik und Absender versehen, und ab damit in den nächsten Briefkasten.

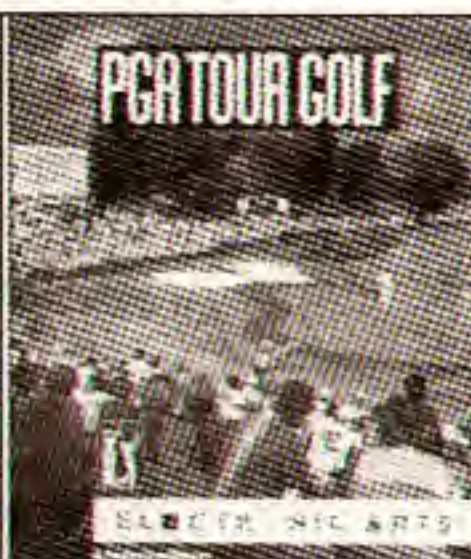
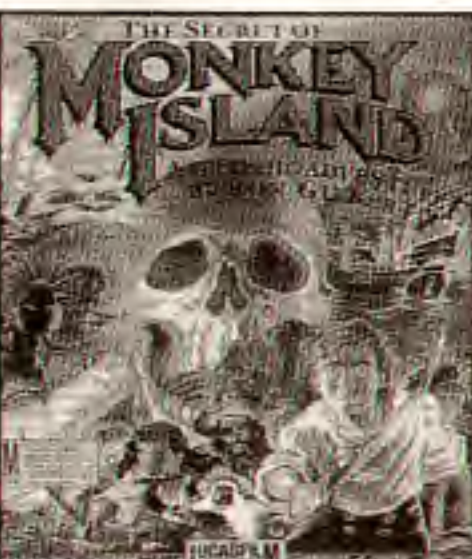
Wichtig: Anzeigen mit PLK-Nummern oder solche, die auf Ruhekopien schließen lassen, werden nicht veröffentlicht. Nochwas? Achja: Faßt Euch kurz (max. 4 Zeilen), sonst müsst wir leider was raustreichen!

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 87
8013 Haar



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP
OF THE 90's



4-D Boxing	76,90	Democies Mission	DA 39,90	Metal Masters	DA 69,90	Speedball 2	DA 69,90
A-D Driving	76,90	David Wolf	76,90	Midwinter 2	a.A.	Spindizzy World	DA 69,90
A-10 Tank Killer	82,90	Death Trap	64,90	Mig 29 Fulcrum	DA 89,90	Slider 2	DA 64,90
Adv. Destroyer Sim.	DA 76,90	Dragonbreed	DA 89,90	M.U.D.S.	DV 69,90	Super Skweek	59,90
Aftered Destiny	DA 69,90	Dragon Wars	DV 69,90	Mystical	DA 69,90	Swiv	DA 64,90
Antares	DV 69,90	Duck Tales	DA 89,90	NAM 1965-75	DA 76,90	Team Suzuki	DA 64,90
Armour Geddon	64,90	Dynamic Debugger	DA 69,90	Narc	DA 64,90	The Power	39,90
Back to Future 3	DA 64,90	ECO Phantoms	64,90	Nightshift	DA 59,90	Toki	69,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90	Elvira: Mistress	DV 76,90	Ninja Remix	DA 64,90	Total Recall	DA 69,90
Bards Tale 3	DA 69,90	Enchanted Land	DA 59,90	Nitro	64,90	Tournament Golf	DA 69,90
Battlestorm	DV 69,90	Exterminator	DA 69,90	Obitus	DA 82,90	Transworld	DV 69,90
Betrayer	DA 76,90	Eye of the Beholder	76,90	On the Road	DV 69,90	Turrican 2	DA 69,90
Big Business	DV 59,90	Fantasy World Dizzy	19,90	Operation Combat	64,90	Tower Fra	DA 69,90
Billy the Kid	DA 69,90	Fate - Gates of Dawn	a.A.	Pang	DA 69,90	Toyota Celica GT-4	DA 64,90
Blade Warrior	DA 69,90	Finale Whistle	DA 39,90	Panza Kick Boxing	DA 76,90	Ultima 5	DA 76,90
Blue Max	DA 76,90	Fip it & Magnose	DA 59,90	PGA Tour Golf	DA 69,90	U.M.S. 2	DA 76,90
Buck Rogers	76,90	Gauntlet 3	a.A.	Powermonger	DA 76,90	Vroom	69,90
Buck Rogers	DV 89,90	Gazza 2	DA 64,90	Powermonger Data Disk	44,90	Warlock the Avenger	DA 64,90
Cadaver	DV 69,90	Gem X	DA 39,90	Pop Up	DA 59,90	Wolfpack	DA 76,90
Cadaver Mission Disk	a.A.	Genghis Khan	DA 89,90	Prehistoric Tale	DA 59,90	Wonderland	DA 76,90
Car Vup	DA 69,90	Gunboat	DA 64,90	Project Prometheus	69,90	Wrath of the Demon	DA 69,90
Champion of Raj	DA 69,90	Hard Drivin 2	DA 69,90	Railroad Tycoon	76,90	Zarathustra	DA 64,90
Chaos strikes back	DV 64,90	Jack Niklas Unlimited	DA 76,90	Rail Glau Edition	DV 76,90		
Chase HQ 2	DA 69,90	James Pond	DA 64,90	Revelation	DA 59,90	PS:	
Chips Challenge	DA 64,90	Jonathan	a.A.	Riders of Rohan	DA 69,90	Rings of Medusa 2	a.A.
Chuck Rock	a.A.	Jupiters Masterdrive	DA 64,90	Robocop 2	DA 69,90	Secret of Monkey Island	76,90
Chuck Yeagers V2	DA 69,90	Killing Cloud	DA 64,90	Rogue Trooper	DA 69,90	Super Cars 2	DA 64,90
Crime does not pay	DV 69,90	Legend of Billy Boulder	DA 64,90	Rolling Ronny	a.A.	Navy Seals	DA 69,90
Cruise for a Corpse	a.A.	Lemmings	DA 64,90	Shuffle	DA 59,90	Super Monaco Grand Prix	DA 55,90
Cybercon 3	a.A.	Loopz	DA 69,90	Simulcra	DA 64,90	Warrior of Darkness	76,90
Das Boot	76,90	Megatraveller	DV 69,90	Ski or Die	DA 69,90	Populous & Sim City	DA 76,90

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben. Express-Service: 7,- DM Aufpreis. Sicherheitskarton 3,- DM Aufpreis. Andere Spiele, die Sie in diesem Heft finden, auf Anfrage!

Lösungsbücher:

688 Attack Submarine	29,90	L. Suit Larry 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Bard's Tale 1, 2, 3	je 29,90	Legend of Faerghal dt.	29,90
Buck Rogers	29,90	Loom dt.	29,90
Cadaver dt.	29,90	Manhunter 1, 2 dt.	je 29,90
Champions of Krynn dt.	29,90	Maniac Mansion dt.	29,90
Codenamed Iceman dt.	29,90	Mars Saga	29,90
Colonel Bequest dt.	29,90	Might & Magic 2	29,90
Conquest of Camelot dt.	29,90	Neuromancer	29,90
Crime Time dt.	29,90	Operation Stealth dt.	29,90
Curse of the Azure Bonds	29,90	Police Quest 1, 2 dt.	je 29,90
Death Lord	29,90	Pool of Radiance	29,90
Dragon Wars	29,90	Sentinel Worlds	29,90
Dungeonmaster dt.	29,90	Space Quest 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Faery Tale Adventure	29,90	Swords of Twilight	29,90
Fatal Heritage dt.	29,90	Ultima 3, 4, 5, 6 dt.	je 29,90
Future Wars dt.	29,90	Wasteland	29,90
Goldrush dt.	29,90	Zack McKracken dt.	29,90
Heroes of the Lance	29,90		
Heroes Quest dt.	29,90		
Hillstar	29,90		
Indiana Jones Adventure dt.	29,90		
Kreef the Thief	29,90		
Kings Quest 1, 2, 3, 4 dt.	je 29,90		

Inhaber: Jörg Eckhardt
Druckfehler + Änderungen
vorbehalten



Videopreisliste Nr. 6
für nur: 19,90 DM

- Abonnement
telefonisch erfragen
- Copyright, Idee und alle Rechte
bei W.o.W.

- alle Neu-
heiten auf
einer 3-Std.-
Cassette
- z.B. M.U.D.S.,
Power-
monger,
Robocop 2...
u.v.m.

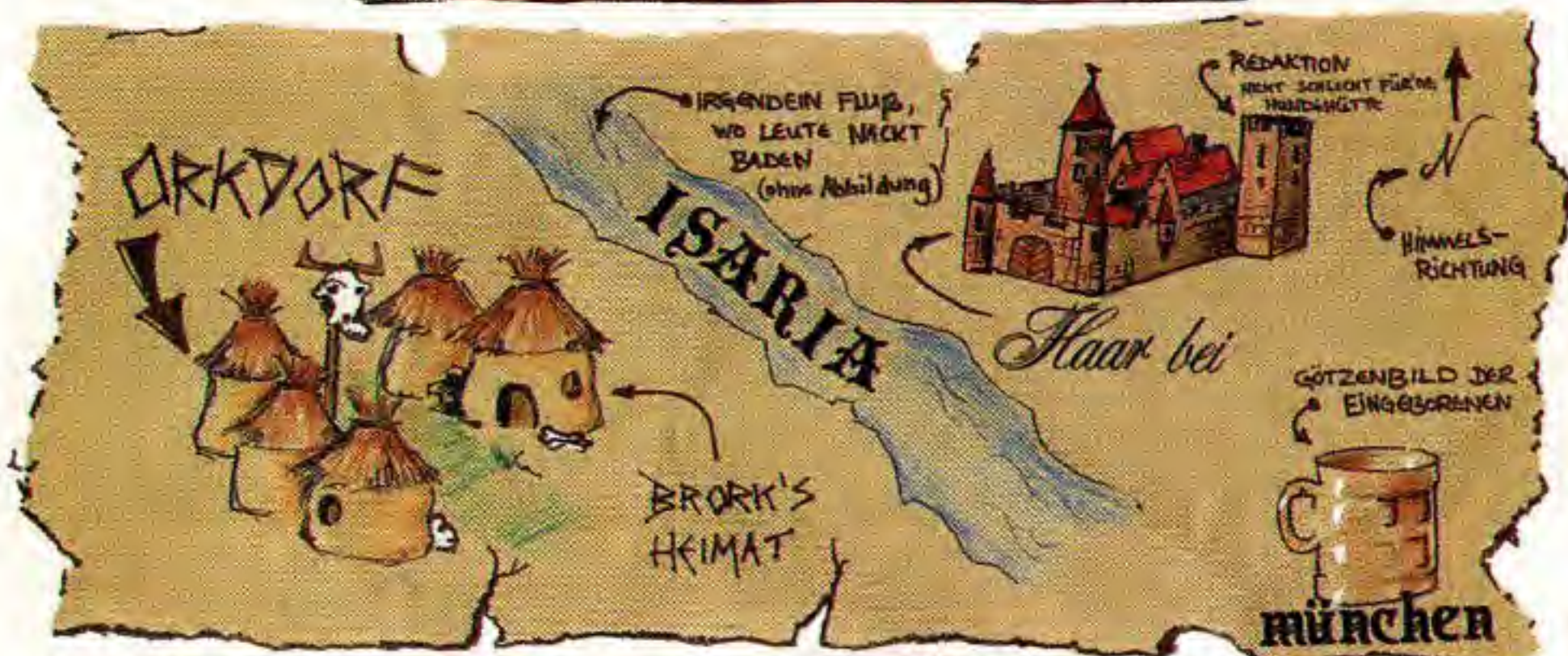
World of Wonders Top-Ten

1. Secret of Monkey Island
2. Nam 1965 - 1975
3. Dragon Wars
4. Bards Tale 3
5. Navy Seals
6. Super Monaco Grand Prix
7. Turrican 2
8. Elvira
9. Back to the Future 3
10. PGA Tour Golf

1000 Berlin	2000 Hamburg	5650 Solingen	6000 Frankfurt	ACHTUNG - Preisausschreiben - ACHTUNG Wir verlosen auf Video: 10x Gremlins 2 10x Pretty Woman Ihr braucht uns nur eine Postkarte mit Eurer Adresse und Eurem Computersystem zu schicken, und schon seid Ihr dabei! Bestellungen sind nicht nötig! Einsendeschluß: 28.07.1991
Versand	Versand	Versand	Versand & Laden	
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Denis berät Sie gerne	Chris ist für Sie da	Marktplatz 39 6231 Schwalbach	
Tel.: 0 30/3 24 63 26	Tel.: 0 40/6 48 13 08	Tel.: 02 12/20 13 98	Tel.: 0 61 96/32 76	
Mo. - Fr.: 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 15 - 18 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa. 10 - 14 Uhr	
7000 Stuttgart	8700 Würzburg	A-1100 Wien	Versandkosten	DV = Spiel & Anleitung in deutsch DA = deutsche Anleitung Vorbestellungen: Spiele die mit einem * gekennzeichnet sind waren bei Anzeigenschluß (4. 4. 91) noch nicht lieferbar! Diese Spiele können Sie jetzt schon bestellen, sie werden sofort nach Erscheinen ausgeliefert!
Versand & Laden	Versand	Versand & Laden	Nachnahme: 8,- DM Vorkasse: 4,- DM	
Teckstr. 20 7730 Schwenningen	Sprechen Sie mit Thorsten	Leibnizgasse 32 A-1100 Wien	Versandkostenfrei	
Tel.: 0 77 20/6 23 91	Tel.: 0 60 29/71 92	Tel.: 02 22/6 04 37 66	Bestellungen ab: 90,- DM nur für lieferbare Artikel gültig	
Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 15 - 19 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 9 - 12 Uhr 15 - 18 Uhr Sa. 9 - 12 Uhr		

WIE BRORK ZUM AMIGA-JOKER KAM. TEIL 1: KINDHEIT

BROCK'S STORY I



DAS WAR EINE HARTE KINDHEIT IN DER GEGEND. (DAS KÖNNT IHR LING ECHT GLAUBEN...)



ALSO DOCH EINE GLÜCKLICHE KINDHEIT BEIM ORK-LIEBLINGSSPIEL: KRÖTENKLATSCHEN



DIESER COMIC IST NICHT GRAUSAM! MEINE KRÖTE IST NUR GEZEICHNET!

IMMERHIN: ES GIBT LEUTE, DIE ESSEN AMPHIBIEN!

In oder Out II

Vor zwei Ausgaben haben wir Euch unsere In/Out-Liste rund um den Amiga präsentiert und um Eure Meinung zum Thema gebeten. Nun, weit über 1000 Zuschriften haben wir bekommen! Wer was gewonnen hat, stand schon im April-Heft, jetzt folgt eine wenig repräsentative, aber dafür umso originellere Auswahl Eurer Einsendungen...

Die Ehrlichsten

Gewinnen
Hübsche Mitarbeiterinnen
Spiele
Preis: 5,- DM
Games ab 18

Verlieren
Unfähige Redakteure
Anwendungen
Preis: 6.50 DM
BPS

Die Häufigsten

Kurze Ladezeiten
Originale
Amiga
3.5" Disks
Joker

CLI-Start
Rauhkopien
Atari ST
5.25" Disks
Konkurrenz

Die Ordentlichsten

Abdeckhaube
Sammelordner
Diskettenbox
Maushalterung
Poster

Verdrehte Rechner
Verwahrloste Hefte
Diskettenchaos
Fröhliche Maussuche
Öde Computer-Ecken

Die Lustigsten

Rechtschreibfehler
0 heiße Games
Haar
Wrestling
AIDS

Linksschreibfehler
0 kalte Games
Tiefenbach
Ballet
Pest

Die Pragmatischsten

Preis ausschreiben
Preissenkungen
DFÜ
Abo
Tips & Lösungen

Alles kaufen müssen
Preiserhöhungen
Telefonrechnung
Schlangestehen am Kiosk
Verzweiflung

Die Persönlichsten

Elvira
Brigitta
Uschi
Celal
Michael

Samantha Fox
Madonna
Brigitta
Picasso
Einstein

Die Merkwürdigsten

Ein Amiga
Mein Amiga
1991
Nagelneuer Joystick
Große Postkarten

Kein Amiga
Dein Amiga
1990
Kaputter Joystick
Beschreibbare Briefmarken

Die Philosophischsten

Sportliche Freaks
Frauenhelden
Nichtraucher
Abenteurer
Leserbriefschreiber

Stubenhocker
Schüchti
Raucher
Maulhelden
Faulpelze

Und dann waren da noch...

... ein Gierschlund, der uns geschrieben hat, daß ihm zum Thema zwar nichts einfällt, er aber trotzdem gerne ein Spiel gewinnen möchte

(nix da!) und ein etwas verunsicherter Teilnehmer, der nicht so genau wußte, ob nun „In sein Out ist“ oder umgekehrt, sowie jede Men-

ge anderer, denen wir allen herzlich für's Mitmachen danken wollen. Übrigens: Wenn Ihr noch mehr Ideen für eine In/Out-Liste habt,

dann laßt es uns wissen! Zu gewinnen gibt es allerdings nichts mehr – außer einer weiteren Seite wie dieser in einem der nächsten Hefte...

Der Joker-Index - Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Football	2/90	23	Geschicklichkeit	Emily Hughes Int. Soccer	9/90	52	Sport	Logo	9/90	80	Strategie	Skizzen-Box	4/91	52	Sport
180° H. Machine	4/91	78	Compilation	Epic Sporting Gold	4/91	79	Compilation	Lion	10/90	79	Abenteuer	Skizzen	7/90	52	Sport
3001 (1) Chess (1)	7/90	82	Strategie	Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes	Lords of Doom	2/91	81	Strategie	Sliders	10/90	82	Geschicklichkeit
333 Attack (2)	5/90	49	Simulation	Event	1/91	51	Action	Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer	Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
3 Lives	3/91	65	Geschicklichkeit	Escape from the Planet	7/90	62	Action	Lords	3/91	84	Action	Sly Spy	1/91	62	Action
4-10 Tank 4000	1/91	23	Simulation	European Superleague	11/90	36	Sport	Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes	Snowdrift	12/90	78	Action
4-Player Tic Tac Toe	3/91	14	Geschicklichkeit	Exodus	11/90	74	Strategie	Lotus Turbo Challenge	11/90	27	Sport	Soccer Mama	2/91	59	Compilation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport	Exterminator	3/91	83	Action	Lupo Alberto	4/91	85	Geschicklichkeit	Sonic Boom	7/90	81	Action
Advanced Destroyer Simulator	3/91	36	Simulation	F-19 Stealth Fighter	10/90	18	Simulation	M. Tark. Falcon	12/90	82	Simulation	Sophistic	1/91	60	Action
Air Supply	12/90	60	Action	F-29 Retaliator	5/90	12	Simulation	Magic 4	12/90	96	Compilation	Spaceball	4/91	57	Geschicklichkeit
Aladdin's Magic Lamp	7/90	85	Action	Faces	2/91	54	Strategie	Magic Fly	12/90	70	Action	Space Ridge	5/90	29	Verschiedenes
All Gaps go to Heaven	9/90	43	Geschicklichkeit	Fallen Mission Disk 2	11/90	42	Simulation	Magnum 4	12/90	97	Compilation	Speedball II	3/91	41	Sport
All Time Galleries	12/90	93	Compilation	Fantasy World Disc	3/91	51	Geschicklichkeit	Magnum 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer	Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Alpha Waves	2/91	30	Verschiedenes	Fire & Fury	10/90	41	Abenteuer	Master Mike	5/90	83	Geschicklichkeit	Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Amos	10/90	63	Anwendung	Fate - Gates of Dawn	3/91	34	Abenteuer	Master	12/90	58	Geschicklichkeit	Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Anarchy	10/90	23	Action	Final Battle	12/90	50	Abenteuer	Masterpiece	12/90	34	Verschiedenes	Spindizzy Worlds	1/91	18	Geschicklichkeit
Armen Battles	4/91	35	Simulation	Final Command	7/90	51	Abenteuer	Masterpiece	2/91	96	Compilation	Sports Compwin	4/91	78	Compilation
Artemis	7/90	35	Strategie	Final Conflict	1/91	60	Strategie	Master Sound	7/90	67	Anwendung	Spy who loved me	11/90	10	Action
Artemis	4/91	30	Abenteuer	Final	2/91	98	Compilation	Match Parts	2/91	82	Strategie	Stallion	9/90	41	Abenteuer
Artemis	7/90	15	Abenteuer	Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit	Master Marauders	10/90	28	Sport	Star Corps	2/91	60	Strategie
Artemis	9/90	81	Geschicklichkeit	Fire & Forget II	12/90	36	Action	Masterpiece	12/90	27	Abenteuer	Star Corps Europe	10/90	66	Strategie
Artemis	7/90	28	Verschiedenes	First Contact	5/90	34	Action	Masterpiece	12/90	54	Abenteuer	Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Artemis	9/90	42	Action	Fists of Fury	4/91	79	Compilation	Masterpiece	11/90	82	Verschiedenes	Street II	1/91	52	Action
Artemis	1/91	41	Action	Fists of Fury	10/90	56	Geschicklichkeit	Masterpiece	10/90	34	Action	St. Thomas	7/90	44	Strategie
Artemis	12/90	35	Action	Fists of Fury	1/91	60	Strategie	Masterpiece	5/90	45	Verschiedenes	Stardust	11/90	44	Abenteuer
Artemis	12/90	29	Strategie	Fists of Fury	10/90	56	Geschicklichkeit	Masterpiece	2/91	60	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	2/91	70	Action
Artemis	1/91	41	Action	Fists of Fury	11/90	74	Action	Masterpiece	5/90	58	Rollenspiel	Star Trek: The Motion Picture	12/90	73	Verschiedenes
Artemis	4/91	42	Strategie	Fists of Fury	9/90	52	Sport	Masterpiece	9/91	16	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	9/90	49	Abenteuer
Artemis	8/90	16	Geschicklichkeit	Fists of Fury	4/91	84	Verschiedenes	Masterpiece	2/91	98	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	4/91	59	Sport
Artemis	4/91	14	Action	Fists of Fury	11/90	52	Sport	Masterpiece	9/90	85	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	4/91	61	Sport
Artemis	3/91	61	Action	Fists of Fury	11/90	83	Action	Masterpiece	3/91	35	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	1/91	70	Sport
Artemis	4/91	72	Abenteuer	Fists of Fury	11/90	75	Compilation	Masterpiece	1/91	30	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	1/91	72	Geschicklichkeit
Artemis	12/90	65	Verschiedenes	Fists of Fury	3/91	81	Abenteuer	Masterpiece	12/90	34	Action	Star Trek: The Motion Picture	12/90	60	Strategie
Artemis	5/90	82	Verschiedenes	Fists of Fury	3/91	44	Sport	Masterpiece	10/90	42	Action	Star Trek: The Motion Picture	4/91	38	Strategie
Artemis	11/90	24	Abenteuer	Fists of Fury	1/91	64	Abenteuer	Masterpiece	11/90	86	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	2/90	78	Geschicklichkeit
Artemis	11/90	14	Simulation	Fists of Fury	2/91	53	Action	Masterpiece	2/91	42	Sport	Star Trek: The Motion Picture	4/91	78	Action
Artemis	11/90	30	Abenteuer	Fists of Fury	3/91	28	Strategie	Masterpiece	10/90	77	Verschiedenes	Star Trek: The Motion Picture	9/90	54	Strategie
Artemis	3/91	17	Action	Fists of Fury	4/91	43	Simulation	Masterpiece	1/91	68	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	4/91	70	Geschicklichkeit
Artemis	1/91	16	Strategie	Fists of Fury	3/91	85	Strategie	Masterpiece	3/91	70	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	3/91	27	Sport
Artemis	12/90	16	Simulation	Fists of Fury	9/90	44	Action	Masterpiece	4/91	18	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	12/90	30	Simulation
Artemis	5/90	91	Action	Fists of Fury	5/90	84	Verschiedenes	Masterpiece	3/91	41	Action	Star Trek: The Motion Picture	2/91	80	Action
Artemis	7/90	27	Simulation	Fists of Fury	12/90	63	Geschicklichkeit	Masterpiece	1/91	53	Action	Star Trek: The Motion Picture	5/90	64	Sport
Artemis	11/90	78	Action	Fists of Fury	1/91	52	Action	Masterpiece	5/90	30	Action	Star Trek: The Motion Picture	2/91	56	Abenteuer
Artemis	7/90	80	Geschicklichkeit	Fists of Fury	11/90	45	Action	Masterpiece	10/90	46	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	4/91	78	Compilation
Artemis	2/91	71	Abenteuer	Fists of Fury	5/90	82	Abenteuer	Masterpiece	7/90	18	Action	Star Trek: The Motion Picture	3/91	54	Sport
Artemis	5/90	83	Sport	Fists of Fury	4/91	77	Compilation	Masterpiece	11/90	30	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	2/91	78	Verschiedenes
Artemis	12/90	41	Abenteuer	Fists of Fury	7/90	54	Verschiedenes	Masterpiece	11/90	32	Action	Star Trek: The Motion Picture	12/90	78	Abenteuer
Artemis	12/90	75	Rollenspiel	Fists of Fury	12/90	16	Sport	Masterpiece	12/90	82	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	5/90	34	Action
Artemis	9/90	61	Verschiedenes	Fists of Fury	11/90	16	Action	Masterpiece	1/91	34	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	3/91	35	Strategie
Artemis	2/91	68	Strategie	Fists of Fury	11/90	52	Action	Masterpiece	2/91	16	Action	Star Trek: The Motion Picture	10/90	42	Action
Artemis	2/91	15	Geschicklichkeit	Fists of Fury	9/90	45	Abenteuer	Masterpiece	7/90	46	Action	Star Trek: The Motion Picture	2/91	64	Action
Artemis	7/90	35	Abenteuer	Fists of Fury	10/90	84	Sport	Masterpiece	1/91	36	Sport	Star Trek: The Motion Picture	7/90	48	Rollenspiel
Artemis	11/90	30	Geschicklichkeit	Fists of Fury	3/91	16	Simulation	Masterpiece	1/91	72	Action	Star Trek: The Motion Picture	7/90	64	Geschicklichkeit
Artemis	2/91	88	Compilation	Fists of Fury	10/90	85	Sport	Masterpiece	2/91	10	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	7/90	15	Simulation
Artemis	9/90	36	Rollenspiel	Fists of Fury	3/91	52	Simulation	Masterpiece	2/91	30	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	7/90	3	Verschiedenes
Artemis	2/91	45	Abenteuer	Fists of Fury	4/91	80	Abenteuer	Masterpiece	2/91	30	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	4/91	80	Strategie
Artemis	1/91	72	Action	Fists of Fury	9/90	87	Action	Masterpiece	10/90	36	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	10/90	62	Sport
Artemis	9/90	82	Strategie	Fists of Fury	9/90	42	Abenteuer	Masterpiece	3/91	44	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	10/90	18	Geschicklichkeit
Artemis	1/91	45	Verschiedenes	Fists of Fury	12/90	95	Compilation	Masterpiece	10/90	13	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	1/91	56	Strategie
Artemis	7/90	53	Abenteuer	Fists of Fury	4/91	77	Compilation	Masterpiece	4/91	78	Action	Star Trek: The Motion Picture	9/90	54	Action
Artemis	4/91	81	Geschicklichkeit	Fists of Fury	12/90	96	Compilation	Masterpiece	11/90	82	Sport	Star Trek: The Motion Picture	12/90	57	Compilation
Artemis	5/90	80	Geschicklichkeit	Fists of Fury	2/91	82	Geschicklichkeit	Masterpiece	11/90	88	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	10/90	62	Geschicklichkeit
Artemis	10/90	51	Abenteuer	Fists of Fury	2/91	43	Action	Masterpiece	2/91	72	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	12/90	14	Action
Artemis	10/90	68	Anwendung	Fists of Fury	7/90	56	Sport	Masterpiece	1/91	28	Sport	Star Trek: The Motion Picture	2/91	12	Action
Artemis	4/91	79	Compilation	Fists of Fury	4/91	48	Action	Masterpiece	11/90	54	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	2/91	31	Sport
Artemis	10/90	52	Abenteuer	Fists of Fury	10/90	84	Verschiedenes	Masterpiece	9/90	55	Sport	Star Trek: The Motion Picture	1/91	54	Simulation
Artemis	5/90	81	Abenteuer	Fists of Fury	7/90	82	Geschicklichkeit	Masterpiece	12/90	52	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	7/90	79	Strategie
Artemis	5/90	36	Abenteuer	Fists of Fury	2/91	36	Compilation	Masterpiece	7/90	45	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	1/91	42	Sport
Artemis	7/90	81	Strategie	Fists of Fury	12/90	77	Sport	Masterpiece	2/91	99	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	1/91	42	Simulation
Artemis	3/91	70	Verschiedenes	Fists of Fury	4/91	84	Action	Masterpiece	2/91	99	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	1/91	42	Simulation
Artemis	10/90	51	Abenteuer	Fists of Fury	10/90	90	Abenteuer	Masterpiece	5/90	79	Sport	Star Trek: The Motion Picture	9/90	61	Abenteuer
Artemis	11/90	72	Abenteuer	Fists of Fury	7/90	42	Action	Masterpiece	11/90	83	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	6/90	79	Compilation
Artemis	2/91	72	Abenteuer	Fists of Fury	9/90	16	Sport	Masterpiece	10/90	50	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	5/90	47	Strategie
Artemis	2/91	62	Action	Fists of Fury	12/90	76	Compilation	Masterpiece	11/90	58	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	5/90	16	Action
Artemis	12/90	42	Geschicklichkeit	Fists of Fury	12/90	42	Sport	Masterpiece	3/91	18	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	3/91	12	Action
Artemis	7/90	52	Action	Fists of Fury	1/90	56	Sport	Masterpiece	10/90	85	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	10/90	68	Geschicklichkeit
Artemis	12/90	78	Sport	Fists of Fury	3/91	82	Strategie	Masterpiece	12/90	97	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	1/91	64	Strategie
Artemis	1/91	56	Abenteuer	Fists of Fury	10/90	12	Simulation	Masterpiece	11/90	85	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	1/91	38	Rollenspiel
Artemis	4/91	42	Action	Fists of Fury	7/90	50	Abenteuer	Masterpiece	9/90	83	Sport	Star Trek: The Motion Picture	2/91	63	Sport
Artemis	5/90	82	Abenteuer	Fists of Fury	5/90	82	Sport	Masterpiece	4/91	79	Abenteuer	Star Trek: The Motion Picture	4/91	44	Simulation
Artemis	2/91	44	Verschiedenes	Fists of Fury	7/90	10	Sport	Masterpiece	12/90	58	Sport	Star Trek: The Motion Picture	12/90	36	Action
Artemis	1/91	78	Rollenspiel	Fists of Fury	9/90	53	Sport	Masterpiece	2/91	81	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	9/90	14	Action
Artemis	9/90	82	Sport	Fists of Fury	9/90	53	Sport	Masterpiece	2/91	99	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	1/91	42	Sport
Artemis	4/91	50	Abenteuer	Fists of Fury	9/90	53	Action	Masterpiece	2/91	99	Compilation	Star Trek: The Motion Picture	1/91	42	Simulation
Artemis	4/91	52	Strategie	Fists of Fury	2/91	54	Sport	Masterpiece	3/91	87	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	9/90	61	Abenteuer
Artemis	9/90	12	Verschiedenes	Fists of Fury	1/91	82	Geschicklichkeit	Masterpiece	10/90	79	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	6/90	79	Compilation
Artemis	2/91	72	Verschiedenes	Fists of Fury	11/90	64	Sport	Masterpiece	4/91	62	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	5/90	47	Strategie
Artemis	1/90	61	Action	Fists of Fury	4/91	12	Abenteuer	Masterpiece	11/90	39	Action	Star Trek: The Motion Picture	5/90	16	Action
Artemis	1/90	38	Action	Fists of Fury	3/91	42	Action	Masterpiece	10/90	44	Simulation	Star Trek: The Motion Picture	3/91	60	Verschiedenes
Artemis	9/90	84	Action	Fists of Fury	7/90	34	Geschicklichkeit	Masterpiece	4/91	82	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	7/90	28	Verschiedenes
Artemis	9/90	83	Simulation	Fists of Fury	1/91	58	Sport	Masterpiece	12/90	50	Geschicklichkeit	Star Trek: The Motion Picture	4/91	34	Action
Artemis	7/90	84	Simulation	Fists of Fury	7/90	18	Strategie	Masterpiece	9/90	84	Strategie	Star Trek: The Motion Picture	4/91	61	Simulation
Artemis	11/90	55	Sport	Fists of Fury	9/90	52	Sport	Masterpiece	7/90	80	Strategie	Star Trek: The Motion Picture			

Unser tolles Fußballmanager-Postspiel:



Prima Arbeit, Leute: Dank Eurer weisen Entscheidungen konnte der FC Joker gleich im ersten Spiel der Saison einen glatten Sieg einfahren – 3:0 gegen Dragonfight! Hoffentlich bleibt uns das Glück auch beim kommenden Auswärtsspiel gegen Playpower hold...

Welche Entscheidungen Ihr getroffen habt? Nun: Einsatz 50%, Bröselmair wurde gekauft und steht im nächsten Spiel zur Verfügung, keine Verkäufe, knappe Mehrheit für's Trainingslager (125.000 DM), Eintritt 10 DM, kein Kredit. Über 6.000 Zuschauer sahen in der 23. Minute das erste Tor durch Oskar, in der 74. Minute das zweite durch Ingo Stein, drei Minuten vor Schluß erzielte dann Celal den 3:0 Endstand. Ach ja – gelbe Karte für Ossi! Die Vereinskasse freut sich über beträchtliche Einnahmen: trotz aller Ausgaben stehen immer noch 177.000 DM zur Verfügung.

Aber schon wartet die nächste Herausforderung, und alle, die sich bereits verzweifelt fragen, wie man mitmachen kann, werden jetzt aufgeklärt – Postkarte nehmen und folgende Fragen beantworten:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im nächsten Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

Viel Einsatz – viel Risiko...

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welcher Position?

Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche?

Das ist nur noch bei gleichzeitiger Kreditaufnahme möglich.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?

Den ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Die Eintrittspreise interessieren uns diesmal nicht – wir spielen ja auswärts.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?

Achtung: Höchstens 500.000 DM sind zugelassen – und denkt an die Zinsen!

Jetzt braucht Ihr die Karte nur noch abzuschicken:

**Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Wir werten alle Stimmen demokratisch aus, veröffentlichen die Resultate an unser Fußballmanager-Programm und berichten Euch im nächsten Heft von den Ergebnissen. Außerdem verlosen wir natürlich unter allen Einsendern wieder ein paar sportliche Preise, und zwar

**1 x MIG-29 Fulerum
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner**

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Blue Beiß	2:0	5:1
2) Hammerfoot	2:0	4:0
3) Battle Kumpans	2:0	4:0
4) Opafun	2:0	4:1
5) FC JOKER	2:0	3:0
6) Maniac Menschen	2:0	4:2
7) Bummico	2:0	4:2
8) Un. Hofftschwer	2:0	3:1
9) Indianerbones	2:0	4:3
10) Might & Matschig	2:0	3:2
11) Wurm. Wolfshreck	0:2	3:4
12) Bodo Tiltner	0:2	2:3
13) Austerwitz	0:2	2:4
14) Raschmeh	0:2	2:4
15) Langohrer SK	0:2	1:3
16) Hardball Killers	0:2	1:4
17) Dragonfight	0:2	0:3
18) Berlin East/West	0:2	1:5
19) Playpower	0:2	0:4
20) AMS	0:2	0:4

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Eberprantl	Tor	27	406.500 DM
Radispezl	Mit	40	530.000 DM
Immlmoser	Tor	83	1.028.500 DM

Paarungen: 2. Spieltag

Playpower	—	FC JOKER
Raschmeh	—	Bummico
Might & Matschig	—	Maniac Menschen
Hardball Killers	—	Un. Hofftschwer
Langohrer SK	—	Indianerbones
Austerwitz	—	Battle Kumpans
Dragonfight	—	Blue Beiß
Berlin East/West	—	Hammerfoot
AMS	—	Opafun
Wurm. Wolfshreck	—	Bodo Tiltner

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	28	25	180.000
2	Wunderlich	Tor	—	19	150.000
3	Bröselmair	Abw	—	28	320.000
4	Joker	Abw	22	24	190.000
5	Nettelbeck	Abw	23	28	220.000
6	Freckmann	Abw	24	15	60.000
7	Regner	Mit	14	27	220.000
8	Celal	Mit	18	23	190.000
9	Magenauer	Mit	12	28	250.000
10	M. Labiner	Mit	13	35	290.000
11	Dzierzynski	Ang	8	35	140.000
12	Stein	Ang	7	18	100.000
13	B. Labiner	Ang	9	30	230.000

Ergebnisse: 1. Spieltag

FC Joker	—	Dragonfight	3:0
Bummico	—	Austerwitz	4:2
Maniac Menschen	—	Raschmeh	4:2
Battle Kumpans	—	Playpower	4:0
Bodo Tiltner	—	Might & Matschig	2:3
Indianerbones	—	Wurm. Wolfshreck	4:3
Un. Hofftschwer	—	Langohrer SK	5:1
Opafun	—	Hardball Killers	4:1
Hammerfoot	—	AMS	4:0
Blue Beiß	—	Berlin East/West	5:1

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Das Spielfeld

3D Construction Kit

Was haben „Driller“, „Dark Side“ und „Castle Master“ gemeinsam?

Erstens: Die Games stammen allesamt aus der Hand der Vektorgrafik-Spezialisten von Incentive.

Zweitens: Zu ihrer Erstellung wurde ein System verwendet, das man als „Freescape“ kennt. Drittens: Solche Spiele könnt Ihr jetzt selber basteln!

Wolltet Ihr schon immer mal selber eine richtige 3D-Landschaft stricken und anschließend hindurchspazieren? Vielleicht ein nettes, kleines Dorf mit vollständig

eingerichteten und begehbaren Häusern? Überhaupt kein Problem, aber das Construction Kit kann noch viel mehr! Wer sich mal das mitgelieferte 3D-Adventure anschaut, hat nicht nur eine Menge Spaß, sondern kann auch gleich feststellen, was für tolle Möglichkeiten in diesem Programm stecken. Und das Beste: Den Traum vom eigenen Freescape-Game können sich auch jene Leute erfüllen, denen bisher alle Programmiersprachen gleichermaßen chinesisch vorkamen! Wunder kann zwar auch Domarks digitaler Legokasten nicht bewirken, aber mit Phantasie und Geduld ist hier praktisch alles möglich – sofern man bereit ist, sich gründlich in die komplexe (aber leicht-verständlich aufgemachte) Materie einzuarbeiten.

Wie funktioniert nun die Sache? Der Meister werkelt an einem horizontal geteilten Screen: Die untere Hälfte zieren Unmengen von Icons (die teilweise zu weiteren Untermenüs führen), die obere stellt das eigentliche Arbeitsfenster dar – eine zunächst konturlose Grünfläche mit blauem Himmel (die Farben sind variabel). Nun wird per Mausklick ein vorgefertigtes Bauteil ausgewählt, beispielsweise ein Würfel, der daraufhin in der „Spielwiese“ erscheint. Im nächsten Arbeitsgang verändert man das digitale Bauklötzchen auf verschiedenste Art und Weise. Es kann in jede beliebige Richtung gedehnt oder gestaucht werden, die Flächen lassen sich gesondert kolorieren, wobei 256 Farben zur Wahl stehen (bis zu 32 auf einem Screen), und natürlich ist das gute Stück unter jedem gewünschten Blickwinkel zu betrachten. Zum Schluß wird das Objekt in der Landschaft des Arbeitsfensters einfach da abgestellt, wo man es haben möchte. Soll nun eine etwas komplexere Sache, wie z.B. ein Haus, gebaut werden, so gibt es zwei Möglichkeiten: Man kann aus vier Würfeln vier Wände erstellen, oder nur eine Mauer bauen und



Übersichtlich: Icons und zu bearbeitendes Bild auf einem Screen.



Mit fertigem Spielrahmen sieht die Sache gleich ganz anders aus!

dann beliebig oft duplizieren. Natürlich braucht das Haus ein Dach, also greift man auf den Grundtyp der Pyramide zurück, zieht das Gebilde in die Länge, flacht es ab und setzt es auf die vier Wände. Mit Hilfe von farblich abgesetzten Rechtecken lassen sich Türen und Fenster symbolisieren. Auch „echte“ Türen sind machbar: Man baut einen zweiten Screen auf, der die Innensicht des Hauses zeigt. Danach beauftragt man das Programm in einer BASIC-ähnlichen Sprache, den Betrachter ins zweite Bild zu versetzen, sobald er sich dem Durchgang bis auf eine bestimmte Distanz nähert. Oh Gott, stand da gerade etwas von BASIC? Keine Panik, die erwähnte Sprache ist leicht zu erlernen und wird im Handbuch ausführlich erläutert. Übrigens: Wer noch „wirklicher“ eintreten möchte, kann eine Wand aus mehreren Einzelteilen zusammensetzen und dabei die Tür aussparen – in diesem Fall wird auch kein zweites Bild gebraucht. Natürlich will man seine Objekte auch animieren: Permanente Bewegungen (z.B. ein sich drehender Leuchtturm) sind ebenso möglich wie exakte, zielgerichtete Movements. Auch den gewünschten Zeitpunkt einer solchen Aktion und deren Ablaufgeschwindigkeit darf man festlegen. Ja, sogar von bestimmten Bedingungen können Geschehnisse abhängig gemacht werden: Wird das Objekt XY berührt, passiert dies und jenes (beispielsweise wenn beim Öffnen einer Kiste eine Falle ausgelöst werden soll). Dazu bietet 3D Construction Kit noch eine Unzahl weiterer Gestaltungsmöglichkeiten, so kann auch die Reichweite des vom Spieler gesteuerten Charakters variabel sein. Selbst der Schaden, den er nimmt, wenn er etwa in einen Abgrund fällt, darf reguliert werden – bis hin zum unwiderruflichen Exitus. Selbstverständlich braucht ein echtes Designerspiel auch eine passende grafische

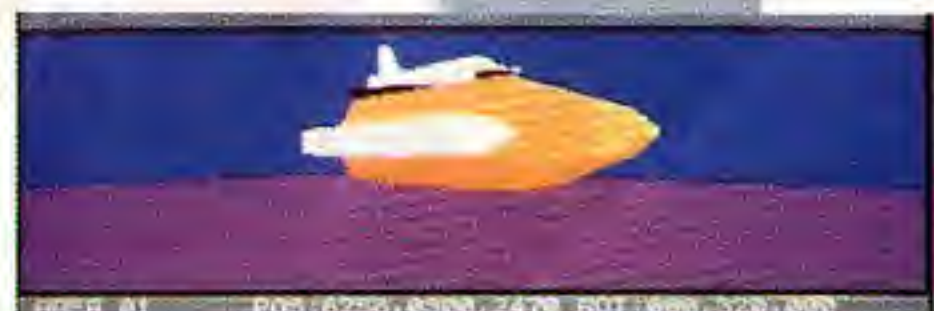
Umrahmung. Zwei Varianten sind im Programm bereits integriert; einmal die Armaturen eines Fortbewegungsmittels (komplett mit den notwendigen Steuericons), außerdem ein Iconfeld für Rollenspiele bzw. Adventures. Die vorhandenen „Instrumente“ werden nach Wunsch mit Funktionen belegt (Energieanzeige, etc.); wem das nicht reicht, der kann mit D-Paint weitere Icons erstellen und anschließend einladen oder gar ein komplett neues Rahmenbild malen. Für die notwendige Action ist ein vorsorglich einprogrammierter Laserstrahler zuständig, der dann Freund und Feind gleichermaßen zur Verfügung gestellt werden kann. Es läßt sich natürlich auch einrichten, daß solcherart beschossene Objekte vom Screen verschwinden. Und für die passende Sounduntermalung sorgen sechs vorgefertigte Samples, weitere können jederzeit (als IFF-File) eingebaut werden. Alles in allem hat Incentive wirklich ganze Arbeit geleistet: Mit 3D Construction Kit können höchst komplexe Welten auf den Screen gezaubert werden, die den Vergleich mit keinem professionellen Produkt zu scheuen brauchen – und das mit bisher unvorstellbar geringem Aufwand! Die integrierten 3D-Routinen für Scrolling und Animation leisten hervorragende Arbeit, und dennoch ist das Programm bereits auf einem gewöhnlichen 500er lauffähig. Wer über ein Megabyte verfügt, kann natürlich noch wesentlich aufwendigere Sachen anstellen. Der geforderte Preis von ca. 170,- DM ist mehr als gerechtfertigt, und erhältlich ist das Programm auch überall da, wo es Software gibt. Aber irgendeinen Haken muß die Sache doch haben? Tja, die Zeiten, als Freescape-Spiele noch etwas Besonderes waren, sind nun wohl offiziell vorbei. Aber, das soll nicht unser Problem sein – ab jetzt ist jeder sein eigener Castle Master! (jn)



Kaum zu glauben, was sich aus Würfeln und Pyramiden alles machen läßt...



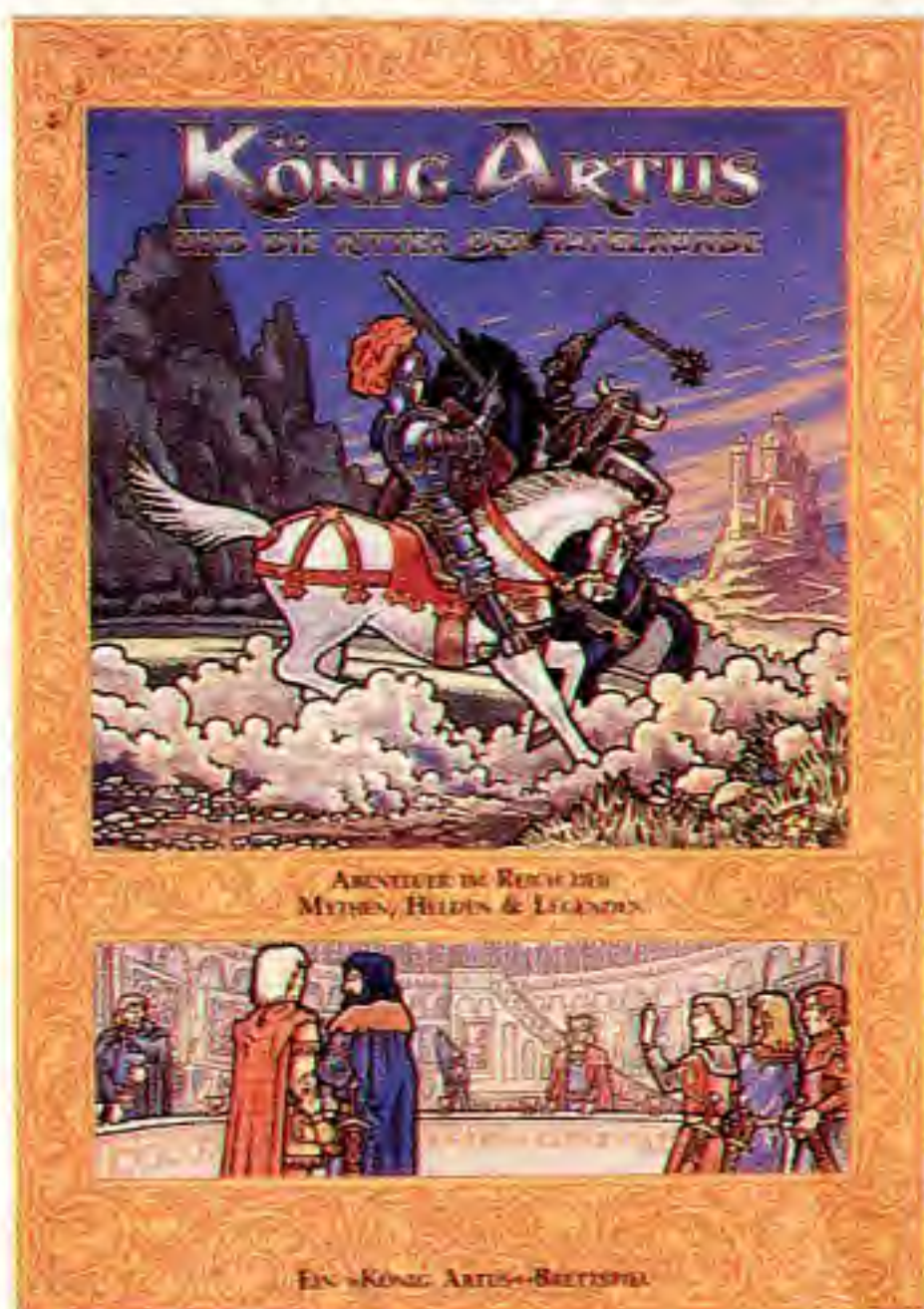
In welcher Farbe soll der Leuchtturm denn nun leuchten?





STROMAUSFALL

Diesmal bevölkern Sagengestalten den Stromausfall, und zwar nicht zu knapp: sagenhaft kluge und sagenhaft dumme, kühne Ritter und hoffnungslose Tölpel. Keiner soll mehr sagen können, diese Seiten wären nicht sagenhaft...



König Artus

Als erstes bekommen wir es mit einem waschechten Fantasy-Klassiker zu tun, und zwar gleich in zweifacher Hinsicht: Einerseits sind die Geschichten um den edlen

König Artus und seine Tafelrunde ja wahrhaft unsterblich, andererseits liegt dieses Spiel nun bereits in der zweiten (überarbeiteten) Auflage vor. Da ist es hoch



an der Zeit, daß wir uns auch ein Plätzchen in der noblen Runde sichern. Da aber die Sitzgelegenheiten an Artus' Hof knapp sind, muß man zunächst seine ritterlichen Tugenden in einem Auswahlverfahren unter Beweis stellen: Viele Prinzessinnen wollen gerettet, viele Turniere ausgefochten und jede Menge Schlachten geschlagen sein, ehe man sein Süppchen in der Gesellschaft des nobelsten aller Könige schlürfen darf! Kurz und gut, wer gerne Rittersport ißt, äh treibt, bekommt hier reichlich Gele-

genheit – König Artus besteht nämlich genaugenommen aus drei voneinander unabhängigen Spielen, und zwar dem „Queste“- , dem „Turnier“- und dem „Bürgerkrieg“-Spiel.

„Queste“ hört sich nicht nur nach Rollenspiel an, es ist auch sowas in der Richtung, wenn auch in einer stark vereinfachten und auf Brettspielerfordernisse zugeschnittenen Ausführung. Das bedeutet, daß es hier einerseits einen Spielleiter, Charakterbögen und natürlich viele schwierige Missionen gibt; auf der anderen

Seite folgt der Spielverlauf dem klassischen Runden- und Phasenschema: Erst kommen fünf Runden (die jeweils aus einer Bewegungs- und einer Handlungsphase bestehen), in denen die Tafelhelden in spe verschiedene Aufgaben erfüllen müssen, um sich die nötigen Ehrenpunkte für einen Platz an Artus' Seite zu verdienen. Daran schließen sich drei „Hofrunden“ an, in denen Punkte, Beförderungen, Lehen und die Aufträge für den nächsten Durchgang verteilt werden. Das ganze Spielchen wiederholt sich noch neunmal, dann wird nach einem relativ komplizierten Punkteschlüssel (Anzahl der gelösten Aufgaben, Gefolgsleute, Lehensgüter, etc.) der Sieger ermittelt.

Das „Turnier-Spiel“ ist... nun, ein Turnierspiel halt. Gekämpft wird mit Schwert und Lanze auf einem kleinen Extrafeld des Spielbretts, der Ablauf ist simpel: Bewegung – Angriff – Nach-

schauen auf der Treffertabelle. Gewonnen hat, wer am Schluß noch stehen kann. Beim „Bürgerkrieg-Spiel“ wird's schließlich nochmal richtig strategisch. Hier muß man als Heerführer Bündnisse eingehen, Söldner anwerben, seine Armeen bewegen, kämpfen, Einnahmen kassieren, und das alles möglichst etwas besser als die Konkurrenz. Hat man es gar sehr viel besser gemacht und alle anderen Heerführer besiegt, winkt als Belohnung Artus' Thron.

Wer gerade viel Zeit hat (so an die zehn Stunden), kann die drei Teile auch zu einem Mega-Game kombinieren. Man kriegt hier also eine Menge Spiel für's Geld, und unterhaltsam ist die Geschichte obendrein – wenn man sich in der Rolle des tugendhaften Blechdosen-Cowboys wohlfühlt. Die Anleitung ist in lesbarem Deutsch, Spielmaterial gibt's ebenfalls genügend, was will man weniger?

Drunter & Drüber

Ging es bis hier um einen sagenhaft edlen Monarchen, so wenden wir uns jetzt dem sagenhaft dämlichen Bürgertum zu – den Schildbürgern, um genau zu sein. Wie allgemein bekannt sein dürfte, waren die Leutchen ja wahrlich nicht die Hellsten, man denke nur daran, wie sie versucht haben, das Sonnenlicht mit Eimern und Körben in ihr Rathaus zu tragen, weil der Einbau von Fenstern verabsäumt wurde...

Das Spielbrett von Drunter & Drüber zeigt nun das Schildbürger-Städtchen in all seiner Pracht: Merkwürdige Gebäude stehen da herum, bloß fehlt es an Straßen, einer Stadtmauer und dem Fluß, der hier eigentlich fließen sollte. Die fehlenden Kleinigkeiten befinden sich, fein säuberlich in Einzelteile zerhackt, auf den Plättchen, die jeder Spieler in Händen hält. Sie sollen nun nach und nach auf dem Spielplan ausgelegt werden, doch tückischerweise werden dabei unvermeidlich etliche der bestehenden Häuser überdeckt. Dahinter steckt selbstverständlich böse Absicht: Jeder Mitspieler erhält einen bestimmten Gebäudetyp auf dem Plan zugewiesen, den nur er kennt und den er gegen die Überbauversuche seiner Kollegen verteidigen muß – möglichst unauffällig, wohlgemerkt!

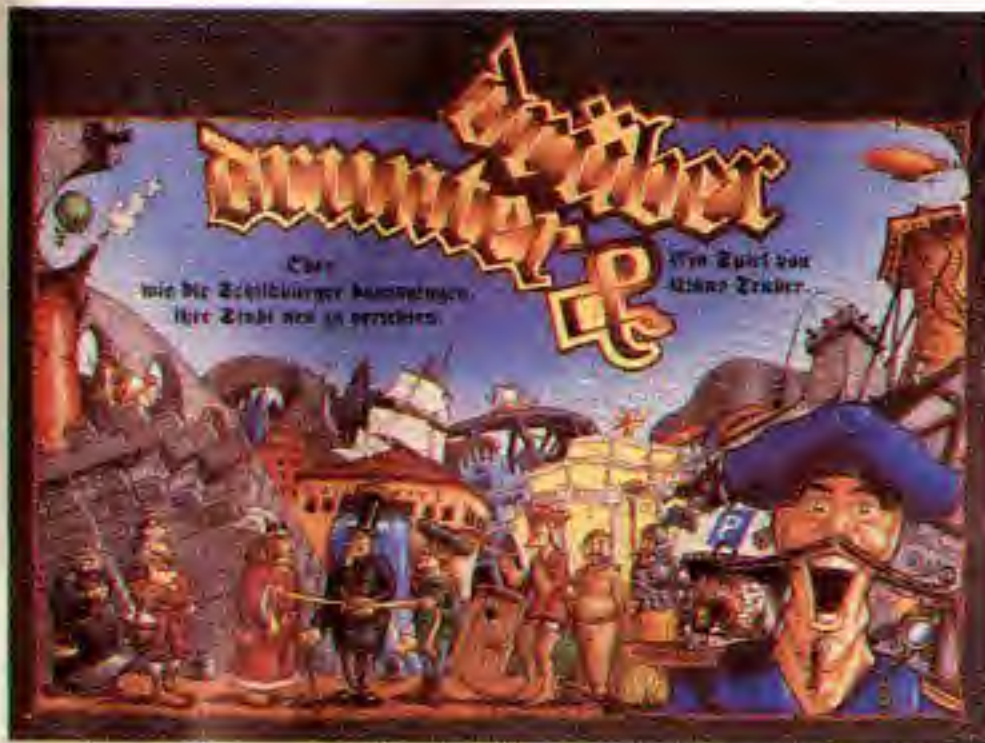
Das geht am besten, wenn der jeweilige Straßen-, Mauer- oder Flußbaustrupp gerade an einem der herumstehenden Toilettenhäuschen

angelangt ist: hier, und nur hier, muß immer abgestimmt werden, ob denn diese wichtige sanitäre Einrichtung tatsächlich der ungehemmten Bauwut zum Opfer fallen soll. Wer im Interesse der öffentlichen Hygiene eine andere Streckenführung durchsetzen und so ganz nebenbei damit sein Feuerwehrhaus, Rathaus, etc. vor dem Untergang retten kann, ist fein raus. Er hat nicht nur einen Sieg für Ordnung und Sauberkeit errungen, sondern am Ende vielleicht auch für sich selbst: gewonnen hat nämlich, wer zuletzt noch die meisten Häuser „seines“ Typs auf dem Spielfeld vorfindet.

Drunter & Drüber ist unkompliziert zu erlernen und einfach zu spielen, zudem sind Bauplatz und -steine hübsch gemacht und recht stabil. Letzteres ist vorteilhaft, wenn mit dem Strom auch das Licht ausfällt, ansonsten finden begeisterte Städteplaner hier mal eine lustige Abwechslung zu „Sim City“.

Kommen wir zur Verlosung unserer Rezensionsexemplare. Wer eines davon haben möchte, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Wie heißt das sagenumwobene Schwert von König Artus? Welchen Namen trug die Stadt, in der die Schildbürger ihr Unwesen trieben? Die Antworten vom letzten Mal sind „England“ und „Latein“. Möge Fortuna mit Euch sein! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



König Artus	Drunter & Drüber
Spielmaterial: 69%	Spielmaterial: 67%
Spielregeln: 64%	Spielregeln: 69%
Spielreiz: 80%	Spielreiz: 78%
Besonderes: Kann man (mit leicht veränderten Regeln) auch alleine spielen!	Besonderes: Zwei Schildbürger sind hier mindestens erforderlich, vier sind die Obergrenze.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 69,- DM	Preis: ca. 49,- DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54	Bezug: Games In Brienner Str. 54
8000 München 2	8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66	Tel.: 089/5 23 46 66

Schon merkwürdig: Da fährt man in die Spielhalle, findet heiße Strategie, futuristische Action und beinharten Sport, kommt aber trotzdem unbefriedigt wieder heim. Sapperlot, wie das? Weiterlesen, einfach weiterlesen...

Richtige Strategicals trifft man in der Spielhalle etwa so oft, wie ein Känguruh im Schwarzwald – Ataris neues Drei-Spieler-Standgerät namens **Rampart** ist also ein waschechter Exote! Vorzustellen hat man sich die Sache wie eine Mixtur aus dem Brettspiel „Kathedrale“ und „Tetris“, gewürzt mit einer Prise Schiffeversenken: Der Screen zeigt eine Landschaft aus der Vogelperspektive, die durch Flüsse in etwa gleich große Abschnitte unterteilt ist. Jeder Spieler erhält nun sein eigenes Territorium samt vier Burgen. Die Festungen gehören einem allerdings erst, sobald man sie mit Tetris-Steinen ummauert hat; dann darf man auch Kanonen aufstellen, mit denen sich die Befestigungen der Konkurrenz ganz prächtig zusammenballern lassen. Und nur, wer am Ende einer Spielrunde noch mindestens eine vollständig umrahmte Burg besitzt, bleibt im Rennen... Gespielt wird nach folgen-

dem Schema: Zunächst erhält man eine bereits eingekastelte Heimatburg, dann werden die ersten Kanonen aufgestellt. Ab jetzt folgen immer eine Schuß- und eine Aufbau- (bzw. Reparatur-) Phase aufeinander; wer eine weitere Burg eingeheimst hat, darf natürlich auch weitere Kanonen installieren. Im Solomodus tritt man übrigens gegen feindliche Schiffe an, statt den Flüssen ist dann eine Küste zu sehen. Bei ihren Landgängen nistet sich die Besatzung in durch Beschuß entstandene Mauerrücken ein, was die Reparaturarbeiten erheblich behindert. So oder so, nach jeder abgeschlossenen Runde werden Punkte für die erbrachten Leistungen vergeben. Grafik und Sound sind hier zwar ziemlich bescheiden, die Steuerung mittels Trackball klappt hingegen prima (es sei denn, man ist Linkshänder!). Wer also mal über **Rampart** stolpert, sollte dem Kasten unbedingt eine



Chance geben – besonders bei mehreren Mitspielern macht die flotte Kombination aus Strategie und Geschicklichkeit tierisch Laune!

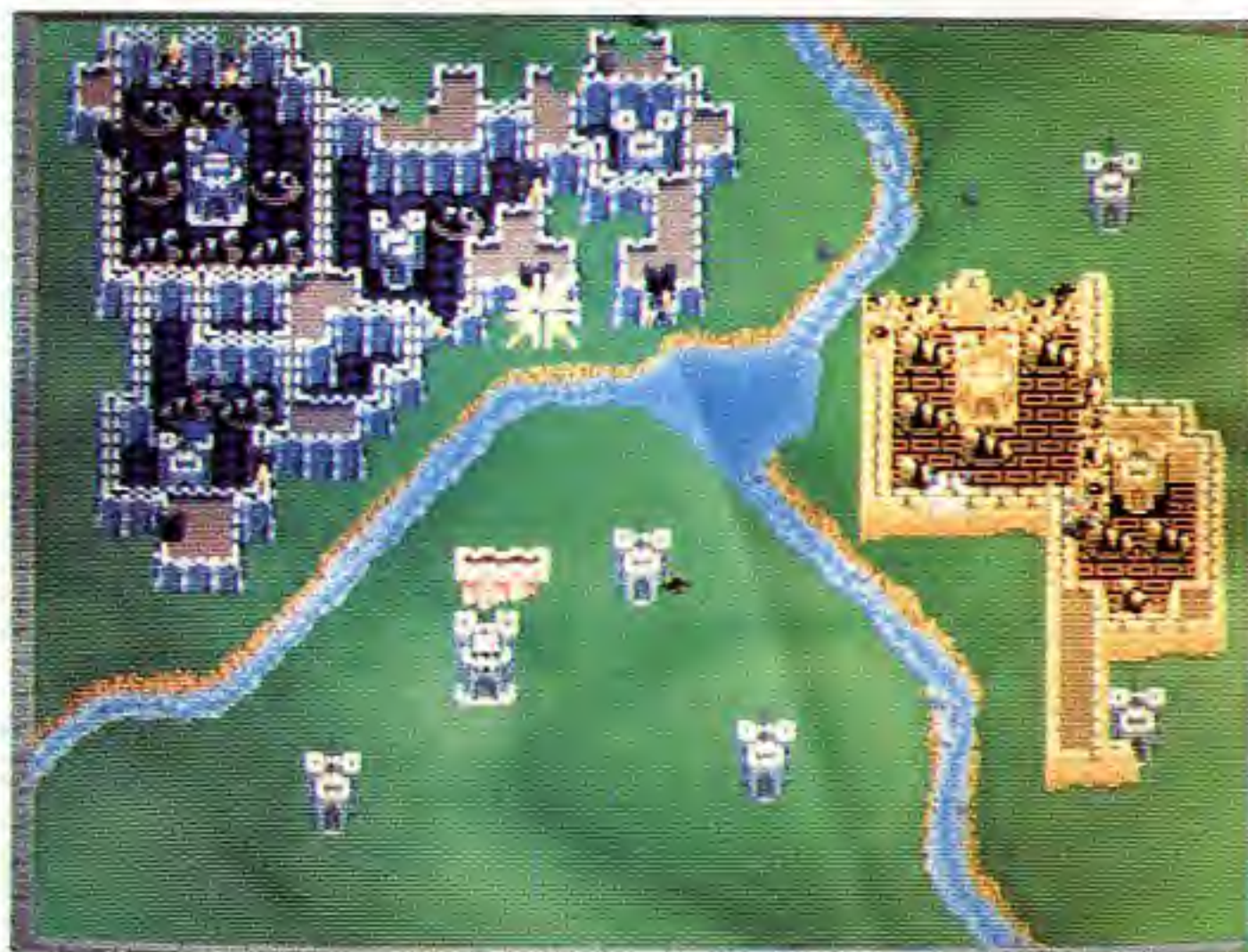
Nach einem derart originellen Spielchen hinterläßt **Space Gun**, Taitos jüngste Ballerorgie, einen eher hausbackenen Eindruck. Dabei ist das chice Standgerät mit den zwei aufmontierten Pumpguns eigentlich ganz State of the Art. Offensichtlich hat man hier an Segas „Laser Ghost“ Maß genommen, herausgekommen ist aber leider nur eine mäßig aufregende 3D-Schlacht.

Ein bis zwei Spieler killen sich durch eine von Aliens verseuchte Raumstation, später geht das große Töten dann auf der Planetenober-

fläche weiter. Dabei kann mit Hilfe zweier Pedale die Geschwindigkeit reguliert werden, mit der man sich (vorwärts und rückwärts) durch die dreidimensionalen Landschaften bewegt. Aufgesammelte Brand-, Eis- und Schock-Bomben werden mit der Repetiermechanik der Pumpgun ausgelöst, ja, die Knarre hat sogar so etwas Ähnliches wie einen Rückschlag zu bieten. Das Drumherum wäre also durchaus gelungen, nur das Spiel läßt halt zu wünschen übrig. Derartige Metzereien leben nämlich vorwiegend von einer abwechslungsreichen Grafik, hier trifft man aber in jedem Level auf (nahezu) immer gleiche Widersacher. Zudem sind auch die Backgrounds reichlich uninspiriert ausgefallen – daß die Aliens ziemlich blutig aus ihrem digitalen Dasein scheiden, kann nur den eingefleischten Sadisten trösten.

Schade um die hübsche Musik im Stil von Pink Floyd, schade auch um ein paar gute Features wie blutige Kratzer am Screen, oder der Möglichkeit, sich gelegentlich zwischen verschiedenen Wegen entscheiden zu dürfen. **Space Gun** ist trotz seines spektakulären Outfits eine viel zu einfallslose Maschine, um geübte Weltenretter (und sind wir das nicht alle?) länger als ein paar Minuten fesseln zu können.

Auch Konamis **Roller Games** sieht nur auf den ersten Blick gut aus. Eine deftige Prügelei, während man auf Rollschuhen über einen Rundkurs mit allerlei Schikanen düst – das müßte doch was sein, oder? Nö, muß es nicht. Kaum hat



Rampart ist Arcade-Strategie vom Allerfeinsten!

CON OP



Space Gun – nur ein toller Alien ist ein guter Alien...

man nämlich die ersten Runden hinter sich, schon tut einem die Investition des Markstücks wieder leid... Warum? Nun, trotz mittelprächtiger Grafik, ordentlichem Scrolling und erträglicher Sounduntermalung ist hier das große Gähnen angesagt! Zwar haben die Sportler dank der drei Feuerknöpfe alle möglichen und unmöglichen Schläge, Tritte und Kniffe drauf, jedoch wird das Gerangel am Screen bald so unübersichtlich, daß man oft sogar Schwierigkeiten hat, das eigene Sprite wiederzufinden. Somit ist es reine Glückssache, wenn man nach vier Runden als Sieger von der Bahn geht, um in einer anderen

Stadt erneut antreten zu dürfen. Wen interessiert es da noch, daß der zweite Durchgang aus einer Runde Kickboxen besteht, und man im dritten Abschnitt mit weiblichen Sprites durch die Gegend rollt. Auch die diversen Extras, die es unterwegs aufzusammeln gibt, können dieses kruse Machwerk nicht mehr retten – genommen ist **Roller Games** ein Fall für die Schrottpresse. Bleibt zu hoffen, daß wir den Arcade-Freaks unter Euch nächsten Monat wieder mehr Hits bieten können. Aber so spart Ihr wenigstens Geld für ein paar anständige Amigagames... (ml)



Wer rollt so spät durch Nacht und Wind? Es sind die Roller Games, drum flüchtet geschwind!

International
Software
Köln



Inh.: E. Heidmüller

Wir ziehen uns zum 31. 5. 1991 aus dem Versand zurück und möchten uns daher bei all unseren Kunden für das in uns gesetzte Vertrauen bedanken!

Zur weiteren Betreuung steht Ihnen gerne die Firma Decom zur Verfügung, die sich bemühen wird, die Tradition unseres Hauses durch günstige Preise und beste Serviceleistungen aufrechtzuerhalten!

DECOM

COMPUTER+VIDEOGAMES

Pestalozziweg 40, 5064 Rösrath 1
Tel. 0 22 05 / 66 24

Die Sonne lacht, die Blümchen sprießen, und die Vöglein zwitschern – genau der richtige Zeitpunkt, um sich mal wieder was zu gönnen! Am besten mit einer Bestellung aus dem Shop: Nicht nur, daß unsere Joker-Artikel topexklusiv sind, gnadenlos günstig ist der Kram auch noch. Und man gönnt sich ja sonst nichts...



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90



Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien?

Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



Nr.03
Joker-Sammlung – Jetzt aber Pott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen! Von den anderen Ausgaben gibt es zwar noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, DM 7,80 für das Sonderheft: Simulationen und schlappe DM 6,- für das Sonderheft: Poster & Lösungen

Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



STOP



Nr.06
Werbeschilder - Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz **NEUE MOTIVE** aufgetan! Und zwar „Opel“, „Schultheiss Bock“, „Casino de Paris“ und „Sunlight“.
 Für lächerliche **DM 24,-** je Schild

So viel Sonnenschein, hübschen Blümelein, lieblichem Vogelgezwitscher, aber vor allem so verführerischen Angeboten kann ich einfach nicht widerstehen! Ich hätte Euch den Laden längst leerräumen, wenn ich nur wüßte wie??!

Gebrauchsanweisung: Man nehme eine handelsübliche Postkarte, schreibe Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel, sowie die Zahlungsweise (entweder Nachnahme oder Vorkasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld) darauf und sende sie an:

Joker Verlag
 „Joker Shop“
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar

BITTE BEACHTEN: Bei Vorkasse müssen DM 3,- für's Porto dazugerechnet werden! Bei Nachnahmebestellungen wird einfach alles beim Postboten bezahlt, allerdings ist das nur im Inland möglich. Und die Mehrwertsteuer? Geschenkt, die ist bei allen Preisen schon dabei.



Nr.08
Kaugummi-automat - Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
 Für standhafte **DM 19,-** (Ohne Füllung)



Nr.09
Mini-Basketball - Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsirt werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
 Für treffsichere **DM 33,-**



Nr.07
Solarrechner-Diskette - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche, Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
 Ausgerechnet für **DM 19,-**

Am 31. Mai gibt's Power auf Dauer!

Und wie lange hält so eine Dauer-Power?
Na, genau zwei Monate, denn der nächste
AMIGA JOKER ist eine Doppelausgabe für Juni/Juli.

Waaas? Wie um Himmels Willen kann man zwei lange Monate mit nur einem Joker durchstehen??? Also, das sollte gar kein Problem sein: Im nächsten JOKER sind die Previews noch exklusiver, die Tests noch aktueller, die Cheats & Lösungen noch genialer, die Preisausschreiben noch toller und die Berichte noch interessanter als sonst! Falls das überhaupt möglich ist...

Seid also rechtzeitig am 31. Mai am Kiosk oder bestellt noch heute Euer Abo – jeder Tag zählt!



Kleiner Vorgeschmack gefällig?

Aber bitte, aber gerne: Beispielsweise wird es einen großen Testbericht über eine der feinsten Flugsimulationen aller Zeiten geben – Flight of the Intruder düst bald auch über Amiga-Screens!

Natürlich ist auch für beinharte Action wieder bestens gesorgt, zum Beispiel legt der Shadow Dancer einen heißen Ninja-Rap auf's Parkett. Eine Automatenumsetzung, auf die man gespannt sein darf!

Und Joystick-Artisten könnten sich ja mal an BRAT versuchen, denn ein Geschicklichkeitstest mit Spitzengrafik war schon immer ein Spielchen wert, oder?

Für alle Neandertaler unter Euch haben wir noch ein besonderes Schmankerl: Wenn sich Prehistoric nur halb so gut spielt, wie es aussieht, dann aber nix wie zurück in die Steinzeit! Außerdem verraten wir Euch die 10 Gebote für Freaks, das Coin Op entführt Euch in die Spielhalle, der Stromausfall weiß, was in computerlosen Zeiten zu tun ist, Dr. Freak weiß über Raubkopierer und das Gesetz bescheid, und Brigitta weiß auf ihrer Girl-Seite überhaupt alles (besser). Also: Wissen ist Macht, Macht ist Power, und Power hat der nächste JOKER für schlappe zwei Monate mehr als genug!

Bezugsquellen

AHS Schirmgasse 5-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Korona Soft Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomies Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Fantastic Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593	Leisuresoft Industriest. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	Software 2000 Lubecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	International Software Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8035 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	65	Joysoft	77
AHS	26, 94	Kingsoft	95
Bits & Bytes	86	Magic Bytes	111
Bomies	2, 11, 21, 23, 41, 53	Mirrorsoft	112
CPS Heidak	90, 91	Müller Computersoftware	22
Computerworld	80	Powersoft	84
Data & Electronics	73	Richariz	89
Decom	24	Softpower	6
Delta PD	87	Software 2000	15
Digital Marketing	25	Software Corner	88
Domark	53	Software Maniacs	87
ETS	29	Starbyte	2
Four Systems	93	Unicom	85
Fun Soft	80	United Software	15, 111, 112
Funny-Software	19	Wial Versand	45
Fantastic	82	Wolf Software	33
Hamo Versand	68	World of Wonders	97
Infogrames	41	WPO Software	93
International Soft	107	Zille Software	86
Joker Verlag	35, 47, 55, 83		

NEUERSCHEINUNGEN

AMIGA, ATARI ST
PC 3,5 + 5,25

Simulation, Erlebnis, Action

Dies ist einerseits eine Amerikareise-Simulation, unterstützt durch exzellente Grafik, tolle Sounds und eine nahezu pedantische Detailgenauigkeit, die für Sie ein hilfreicher Reiseführer sein kann (...Hotels mit Adressen und Preisen, um nur ein Beispiel von vielen zu nennen). Andererseits ist es eine Super-show der amerikanischen Straßenkreuzer der 40er bis 60er Jahre; Sie sind nämlich ein Gebrauchtwagenhändler (oder besser: Restaurator), der mit diesen Schlitten handelt und dabei natürlich ganz schön herumkommt (Alle Staaten der USA!). Sie organisieren eigene TV-Werbespots, um gut zu verkaufen und haben dabei allerhand Trouble mit Ihrer Werbeagentur. Was für ein Abenteuer! (Auch für Adventure-Fans).

AMIGA, ATARI ST = 69,95 DM, PC 3,5 + 5,25 = 79,95 DM



Mailorder:

Ganz einfach und bequem von Zuhause aus bestellen. Kommt per Post. Und zwar schnell. Einfach anrufen oder Postkarte an:
MAGIC BYTES,
Verlag R. Kleinegräber,
Postfach 2144 G,
W - 4830 Gutersloh 1.
24-Stunden-Telefonline
05241-1834



European Journeys



Simulation, Abenteuer, Action

Nicht nur eine Europareise-Simulation erwartet Sie hier, sondern auch das aufregende Leben eines Zeitungsreporters, der ein Doppelleben als Geheimagent führt! (Adventurefans aufgepaßt!). Außerste Realitätsnähe, hervorragende Grafik und Sounds und Authentizität der Detailinfos machen dieses Programm zu einem unverzichtbaren Reiseführer. Aber auch zu einem Abenteuer der Superlative, bei dem Sie innerhalb eines flexiblen, auf Ihre spontanen Wünsche eingehenden Programms alles unternehmen können; bei dem Sie sich kopfüber in jedes Agentenabenteuer stürzen können; internationale Wirtschaftskriminalität ist Ihre Herausforderung!

AMIGA, ATARI ST = 69,95 DM; PC 3,5 + 5,25 = 79,95 DM



American Journeys, AMIGA



European Journeys, AMIGA

Erotik, Strategie

Ein Spiel für Strategen und Tüftler, die angesichts von schönen Frauen und weiblichen Droids, verteilt auf 15 Level, einen kühlen Kopf bewahren können. Schlagen Sie den Computer oder einen nicht-droidischen Gegenspieler durch 'schnelles Schalten', wenn es um Punktemachen durch das Wählen bestimmter Symbolsteine geht. Die Möglichkeiten, eigene Strategien zu entwickeln, sind vielfältig: Diejenigen unter Ihnen, die gern Schach spielen, werden auch dieses Spiel mögen. Und natürlich auch diejenigen, die diese Schönheiten bis zum letzten Level erleben möchten.

AMIGA, ATARI ST = 44,95 DM,
PC 3,5 + 5,25 = 54,95 DM



Bei Bestellungen bitte unbedingt das System angeben: PC-Besteller bitte zusätzlich Angabe der Disk-Größe!!! Der Versand erfolgt per Nachnahme zusätzlich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren: Kostenfreie Ersatzlieferung (Defektes Spiel innerhalb von 8 Tagen an uns zurücksenden!).



Sexy Droids, AMIGA



MAILORDER
05241-1834

AMIGA, ATARI ST
PC 3,5 + 5,25

COMING SOON...

BACK TO THE FUTURE III PART III



... für Commodore 64, Amiga,
Atari ST und MS-DOS!

United Software